Roland

V-Arranger

VA-76

V-ARRANGER KEYBOARD
128-VOICE POLYPHONY

Manual del Usuario

Le agradecemos la compra del VA-76 V-Arranger Keyboard de Roland.

El VA-76 es la versión profesional de 76 teclas (acción sintetizadora contrapesada), del famoso VA-7. VariPhrase (VA-7), sonidos y Grupos de percusión nuevos y de un gran realismo, los Estilos musicales totalmente nuevos, una pantalla táctil animada, un conector Audio In con efectos independientes, 2 botones programables "Pad", una función programable Lyrics, 4 salidas asignables – y un interface de usuario sobrio e intuitivo son sólo las novedades más destacadas.

Para aprovechar al máximo las posibilidades del VA-76 y para que pueda disfrutar de él durante muchos años sin problemas, le aconsejamos que lea todo este Manual del Usuario con atención.

- Para una mayor claridad de las explicaciones, utilizaremos la palabra "botón" para todas las teclas del panel frontal, y sólo utilizaremos la palabra "tecla" para referirnos al teclado del VA-76. Además, para evitar confusiones entre los botones "reales" del panel frontal y los "botones de software" de la pantalla táctil, utilizaremos la palabra "campo" para los botones de la pantalla.
- El contenido de las figuras que aparecen en este manual pueden ser ligeramente diferentes de lo que puede ver al empezar a utilizar el instrumento.

Antes de utilizar este instrumento, lea con atención las secciones tituladas "Utilizar la unidad de manera segura", y "Notas importantes". Estas secciones ofrecen información importante relacionada con la correcta utilización del VA-76. Guarde este manual en un lugar seguro para futuras consultas.

Iomega® es una marca comercial registrada. Zip™ es una marca comercial de Iomega Corporation. Todas las demás marcas comerciales de este manual son propiedad de las respectivas compañía.

Copyright © 2001 ROLAND EUROPE. Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación se puede reproducir de ninguna forma sin el permiso por escrito de Roland Europe s.p.a.

UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA

INSTRUCCIONES PARA EVITAR EL RIESGO DE FUEGO, DESCARGAS ELÉCTRICAS Y LESIONES EN LAS PERSONAS

Los avisos de ⚠ATENCIÓN y ⚠PRECAUCIÓN

⚠ATENCIÓN	Se utiliza para instrucciones que alertan al usuario del peligro de muerte o de lesiones personales graves en caso de no utilizar la unidad de manera correcta.
⚠PRECAUCIÓN	Se utiliza para instrucciones que alertan al usuario del peligro de lesiones o daños materiales en caso de no utilizar la unidad de manera correcta. * Los daños materiales se refieren a los daños u otros efectos adversos provocados con relación a la casa y a todo su mobiliario, así como a los animales domésticos.

Los símbolos

⚠	El símbolo △ alerta al usuario de instrucciones o advertencias importantes. El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del triángulo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste se utiliza para avisos, advertencias y alertas de peligro general.
	El símbolo ⃠ alerta al usuario de acciones que no deben realizarse (están prohibidas). El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del círculo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste significa que la unidad no debe desmontarse.
	El símbolo ● alerta al usuario de acciones que deben realizarse. El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del círculo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste significa que el cable de alimentación debe desconectarse de la toma de corriente.

TENGA SIEMPRE EN CUENTA LO SIGUIENTE

⚠ATENCIÓN

- Antes de utilizar este instrumento, lea las siguientes instrucciones y el Manual del Usuario.

- No abra (ni modifique de ninguna manera) el instrumento, y evite dañar el cable de alimentación que se entrega.

- No intente reparar el instrumento, ni sustituya ninguno de sus componentes. Póngase siempre en contacto con su tienda, el Centro de Atención al Cliente de Roland más próximo, o un distribuidor Roland autorizado, que aparecen en la página "Information".

- No utilice ni guarde el equipo en lugares:
  - Sujetos a temperaturas extremas (p.ej., la luz directa del sol dentro de un vehículo cerrado, cerca de un conducto de calefacción, sobre un equipo que genere calor);
  - Con mucha humedad (p.ej., baños, lavaderos, sobre suelos húmedos);
  - Expuestos a la lluvia;
  - Con mucho polvo;
  - Sujetos a fuertes vibraciones.

- Compruebe que el voltaje de línea de la instalación coincida con el voltaje de entrada especificado en la placa de características.

- Evite dañar el cable de alimentación. No lo doble excesivamente, no lo pise, no coloque objetos pesados sobre él, etc. Un cable dañado puede provocar descargas eléctricas y cortocircuitos.

- Este instrumento puede producir unos niveles de sonido que pueden provocar una pérdida de audición permanente. No lo utilice durante mucho tiempo a un nivel de volumen alto, o a un volumen que no le resulte cómodo. Si experimenta alguna pérdida de la capacidad auditiva o un zumbido en los oídos, deje de utilizar el instrumento y acuda a su médico.

⚠ATENCIÓN

- No permita que ningún objeto (p.ej., materiales inflamables, monedas, alfileres) o líquido de ningún tipo (agua, refrescos, etc.) penetre en el interior del instrumento.

- Apague el instrumento, desconecte el cable de alimentación de la toma, y póngase en contacto con su tienda, el Centro de Atención al Cliente de Roland más próximo, o un distribuidor Roland autorizado, que aparecen en la página "Información" cuando:
  - El cable de alimentación esté dañado;
  - Hayan penetrado objetos o líquidos en el interior del instrumento;
  - El instrumento haya estado expuesto a la lluvia (o se haya mojado por alguna otra razón);
  - El instrumento no parezca funcionar de la manera normal, o muestre un cambio importante en las prestaciones.

- En hogares con niños pequeños, un adulto debe supervisar siempre la utilización del instrumento hasta que el niño sea capaz de seguir las normas esenciales para un uso correcto del equipo.

- Proteja el instrumento contra los golpes fuertes. No lo deje caer.

- No conecte muchos instrumentos a una misma toma de corriente. Tenga un cuidado especial al utilizar alargos —la potencia total utilizada por todos los equipos conectados a la toma del alargo no debe exceder nunca la potencia nominal (watios/amperios) del cable. Una carga excesiva puede calentar el aislamiento del cable, y eventualmente podría derretirse.

- Antes de utilizar este instrumento en el extranjero, póngase en contacto con su tienda, el Centro de Atención al Cliente de Roland más próximo, o un distribuidor Roland autorizado, que aparecen en la página "Información".

⚠ PRECAUCIÓN

- El instrumento y el cable de alimentación deben estar colocados de manera que no interfieran con su adecuada ventilación.

- Coja siempre el conector o el cuerpo del cable de alimentación al conectarlo y desconectarlo de una toma de corriente o del instrumento.

- Si no va a utilizar el instrumento durante un tiempo largo, desconecte el cable de alimentación.

- Evite que los cables se enreden. Además, también debe colocarlos de manera que queden fuera del alcance de los niños.

- No suba nunca sobre el instrumento, ni coloque objetos pesados sobre él.

- No manipule el cable de alimentación con las manos húmedas al conectarlo o desconectarlo de una toma de corriente o del equipo.

⚠ PRECAUCIÓN

- Antes de limpiar el equipo, apáguelo y desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente.

- Siempre que exista el riesgo de tormenta eléctrica en la zona, desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente.

Características

Procesador VariPhrase

El VA-76 incorpora un nuevo avance en la tecnología de muestreo que permite el procesamiento "elástico" de la información y la manipulación tipo información MIDI de las frases de audio muestreadas. Ahora puede combinar la reproducción del Arranger (acompañamiento) con el disparo a tiempo real de frases muestreadas para (re)crear vocales, partes de solo "acústicas," etc., mientras da la impresión de que la parte en cuestión se canta o toca sobre los Estilos musicales del VA-76. Gracias a su excepcional calidad, el procesador VariPhrase permite tocar las muestras de la ROM o sus propias frases muestreadas de manera polifónica con pocos o ninguno de los artefactos tan típicos de los samplers convencionales. Por primera vez, esto se consigue sobre la base de muestras únicas y no de las complicadas y lentas técnicas de multimuestreo. Además, puede asignar la parte VariPhrase a la zona de teclado deseada.

VariPhrase permite la sincronización automática (sin alteraciones sónicas) del material muestreado con el Arranger o un Song Composer. También permite dividir las frases largas (p.ej., toda una estrofa o un estribillo) en sílabas individuales y tocarlas una después de la otra – en sincronización perfecta con el Arranger o el tempo de la canción. El efecto es realmente impresionante – y hay mucho más. En la página 29 encontrará una primera entrega.

Teclado de 76 teclas sensible a la velocidad con Aftertouch de canal

El teclado del VA-76 es muy agradable de tocar. Capaz de generar mensajes de Aftertouch de canal, permite controlar el volumen, el timbre y las funciones del Arranger de una manera muy intuitiva.

Controladores D-Beam y de cinta

El VA-76 también incorpora el aclamado controlador D-Beam* para un control intuitivo del Tone y del Arranger mediante movimientos sobre un rayo invisible de luz infrarroja. Hay también un controlador de cinta que puede utilizarse para controlar las mismas funciones o funciones complementarias. Y, evidentemente, la palanca BENDER/MODULATION y el control de Aftertouch también están ahí.

Nueva fuente de sonido

El VA-76 dispone de una fuente de sonido polifónica de 128 voces con 3.646 sonidos de instrumentos y 116 Grupos de percusión que cubren todo lo imaginable, desde instrumentos acústicos increíblemente realistas hasta los últimos sonidos techno. Nunca antes un instrumento electrónico había producido unos sonidos de instrumentos y de percusión tan reales, incluyendo cambios tonales muy sutiles y todos los "ruidos" asociados con los instrumentos acústicos (rasgado para sonidos de guitarra, resonancia para sonidos de percusión, etc.).

Multitud de efectos

Además de los indispensables Chorus, Reverb, Delay y ecualizador de 2 bandas digitales, el VA-76 también incorpora un multiefector con 89 efectos y combinaciones (llamadas "algoritmos").

Adaptable incluso sin utilizar los Programas de usuario

El VA-76 está entre los primeros instrumentos de Roland que permite seleccionar los sonidos favoritos utilizando cinco botones SUPER TONES muy útiles en el panel frontal. Las asignaciones predefinidas para estos botones pueden cambiarse.

Además, la función One Touch Program, que ya estaba disponible en modelos previos, se ha ampliado para incluir cuatro memorias por Estilo musical – incluyendo los Estilos Disk Link – y la posibilidad de asignar los ajustes favoritos a estas memorias.

Evidentemente, el VA-76 también incorpora 128 Programas de usuario en los que puede guardar sus propios registros para el panel.

Unidad Zip™ (VA-7) y unidad para disquetes integradas

Los ingenieros del VA-76 también pensaron que sería útil disponer de una unidad para discos Zip de 100 MB para el almacenamiento de datos, y por lo tanto escribieron el software operativo para permitir el acceso directo a la información de un disco Zip. Evidentemente, el VA-76 también dispone de una función útil de base de datos.

128 Programas de usuario

Además de permitir personalizar de manera rápida los Estilos existentes, los Programas de usuario también se utilizan para guardar todos los ajustes del panel. Si necesita más de 128 memorias, puede guardar el contenido de los Programas de usuario en un disco Zip o en un disquete y cargarlos cuando los necesite.

Si no desea programar Estilos, o si está demasiado ocupado para ocuparse de este tema, puede personalizar los Estilos existentes modificando las asignaciones de instrumentos a cualquier parte del Arranger (bajo, percusión, acompañamiento de acordes, etc.), y a continuación guardar estos cambios en uno de los 128 Programas de usuario de la RAM.

128 Estilos Musicales de alta definición, más 559 Estilos musicales en el disco Zip que se entrega

El VA-76 se entrega con unos impresionantes 128 Estilos musicales de alta definición que cubren todos los géneros musicales que pueda necesitar. Cada Estilo dispone de cuatro versiones (Básica, Avanzada, Original y Variación), dos Introducciones, dos Finales, cuatro orquestaciones, y otros elementos que en realidad ponen a su disposición mucho más de 128 acompañamientos.

Las 64 memorias "Disk Link" permiten asignar Estilos musicales de un Zip o un disquete a los botones del panel frontal para poder recuperarlos rápidamente.

Y si toda esta impresionante oferta no es suficiente, el disco Zip que se entrega dispone de 559 Estilos musicales adicionales entre los que podrá escoger.

Evidentemente, el VA-76 también permite programar sus propios Estilos musicales (llamados *Estilos de Usuario*). También incluye una función muy útil que permite convertir secciones seleccionadas de un Archivo MIDI Estándar en un Estilo.

Virtual Band para el registro interactivo

El botón Virtual Band permite acceder a una función de ayuda paso a paso que le formulará unas pocas preguntas y a continuación configurará el VA-76 según sus respuestas. Registrar un teclado con arreglos no había sido nunca tan sencillo.

Secuenciador de 16 pistas

El VA-76 dispone de un secuenciador de 16 pistas con muchas funciones de edición.

Tres modos de disparo

Los Estilos musicales del VA-76 pueden dispararse de tres maneras diferentes: Standard, Intelligent o Piano Style. En el modo Standard, el reconocimiento de acordes del Arranger de la manera en que esperaría que lo hiciera un teclado inteligente.

En el modo *Intelligent*, no deberá tocar acordes completos para poder oírlos. Pulsando una, dos o tres teclas podrá producir incluso los acordes más complejos que pueda imaginar.

El modo *Piano Style*, por último, está para aquellos con una educación "de piano," aunque puede utilizarse para tocar cualquier sonido, no únicamente un piano.

Interface de usuario muy intuitivo

La pantalla táctil de gran tamaño le mantiene informado acerca del status del VA-76 y permite ejecutar la mayoría de las funciones tocando los campos de la pantalla.

Visualización de letra de canción

El VA-76 muestra la letra de canción de los Archivos MIDI Estándar (SMF), y también puede transmitir esta información a un LVC-1 Lyrics Converter opcional. Con ello podrá leer la letra de todas las canciones que desee cantar. El VA-76 también dispone de una canción que le permite editar la información de las letras.

Además, el VA-76 también incluye una entrada de audio que puede utilizarse para muestrear frases y también para conectar un micrófono. Para procesar las partes vocales dispone de dos efectos concretos (Chorus y Reverb).

Desembalar el VA-76

El VA-76 se entrega con los siguientes componentes. Compruebe el contenido de la caja de cartón e informe de cualquier problema al distribuidor Roland al que haya adquirido el VA-76.

- Este Manual del Usuario.
- Un disco Zip con archivos complementarios útiles (consulte el folleto incluido con el disco Zip acerca de sus contenidos).
- Un atril metálico.
- Un cable de alimentación.

Opciones útiles

Controlador de pedal FC-7

El controlador de pedal FC-7 permite ejecutar diversas funciones de selección de Estilos (Fill In To Original/To Variation, Start/Stop, etc.) con el pie. Conéctelo al zócalo FC7 PEDAL de la parte posterior del VA-76. Las funciones realizadas por el controlador de pedal FC-7 son programables.

Nota: El FC-7 no puede utilizarse como una pedalera MIDI debido a que transmite impulsos y no mensajes MIDI. No intente conectarlo al jack MIDI IN del VA-76, o de algún otro instrumento.

Pedal de expresión EV-5 o BOSS FV-300L

Puede utilizar un pedal de expresión EV-5 or BOSS FV-300L opcional para ejecutar varias tareas, como cambios en el volumen general.

Conmutador de pedal DP-2, DP-6 o FS-5U

Es posible que necesite dos conmutadores de pedal DP-2 (DP-6 o Boss FS-5U). Uno deberá conectarlo al zócalo SUSTAIN FOOTSWITCH para que actúe como pedal Sustain.

Un segundo DP-2 (DP-6 o Boss FS-5U) puede utilizarse para ejecutar diversas tareas seleccionables. La asignación de FOOT SWITCH puede guardarse en un Programa de usuario junto con todos los demás ajustes.

Discos de Estilos de las series MSA, MSD y MSE

Los discos de Estilos musicales de las series MSA, MSD y MSE contienen Estilos nuevos. La serie de Estilos musicales MSE se ha desarrollado especialmente para los VA-76, G-1000, EM-2000, G-800, G-600, E-96, y RA-800. Los Estilos de la serie MSE aprovechan los nuevos sonidos del VA-76. No tendrá ningún problema para leer discos de Estilos de las series MSA y MSD en el VA-76 (compatibilidad ascendente).

Auriculares de la serie RH

Puede conectar un par de auriculares de la serie RH de Roland (RH-25 o RH-50) a los zócalos PHONES (hay dos zócalos de este tipo).

Nota acerca de la compatibilidad

Aunque es posible utilizar los Estilos musicales de los instrumentos con arreglos previos de Roland en el VA-76, las Memorias de Performance (G-1000) o los Programas de usuario (EM-2000) no son compatibles. Sin embargo puede compartir programas de usuario, estilos, etc. con usuarios de VA-7, VA-5, y VA-3. Además las VariPhrases del VA-7 son completamente compatibles con el VA-76 (y viceversa).

General MIDI 2

Las recomendaciones General MIDI 2 (GENERAL MIDI2) con compatibilidad ascendente empiezan donde terminaban las especificaciones General MIDI originales, y ofrecen unas posibilidades expresivas mejoradas, e incluso una mayor compatibilidad. Los aspectos no cubiertos por las recomendaciones General MIDI originales, como la manera en que deben editarse los sonidos, y la manera de trabajar con los efectos, ahora se han definido de manera muy precisa. Además, hay más sonidos disponibles. Los generadores de sonido que cumplen con las especificaciones de General MIDI 2 pueden reproducir de manera muy fiable los archivos musicales con el logotipo de General MIDI o General MIDI 2. En algunos casos, la forma convencional de General MIDI, que no incluye las nuevas mejoras, se conoce como “General MIDI 1” para distinguirlo de General MIDI 2.

Nota: Sólo el Song Composer del VA-76 es totalmente compatible con GM2.

Notas importantes

Además de los puntos listados bajo "UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA" (consulte la página 4), lea y tenga en cuenta las siguientes recomendaciones:

Alimentación

- No utilice la unidad en el mismo circuito que otro aparato que genere interferencias (como un motor eléctrico o un sistema de iluminación variable).
- Antes de conectar el VA-76 a otros aparatos, apague todos los equipos. Con ello evitará problemas de funcionamiento y/o daños en los altavoces o en los equipos.

Ubicación

- Si utiliza el VA-76 cerca de amplificadores (u otros equipos con transformadores de gran tamaño) pueden oírse ruidos. Para evitar este problema, cambie la orientación de la unidad o aléjela del origen de las interferencias.
- Este instrumento puede interferir con la recepción de radio o televisión. No utilice esta unidad cerca de receptores de este tipo.
- *No* exponga el VA-76 a la luz directa del sol, no la coloque cerca de aparatos que generen calor, no la deje dentro de un vehículo cerrado ni la exponga de ninguna manera a temperaturas extremas. Un calor excesivo puede deformar o decolorar la unidad.

Mantenimiento

- Para la limpieza diaria del VA-76 utilice un paño suave y seco o humedecido con agua. Para eliminar la suciedad adherida, utilice un paño impregnado con un detergente neutro no abrasivo. A continuación seque la unidad con un paño suave y seco.
- Nunca utilice gasolina, disolventes ni alcohol de ningún tipo; podría decolorar y/o deformar la unidad.

Reparaciones e información

- Tenga en cuenta que la información de la memoria de la unidad puede perderse al enviar la unidad para una reparación. Realice siempre copias de seguridad de la información importante en un disco Zip o en un disquete. Durante las reparaciones se toman todas las precauciones posibles para evitar la pérdida de datos. No obstante, algunas veces (como cuando deben repararse los circuitos de la memoria en si) será imposible recuperar la información, y Roland no asume responsabilidades por estas pérdidas.

Precauciones adicionales

- Tenga en cuenta que el contenido de la memoria puede perderse definitivamente como resultado de algún problema de funcionamiento, o del uso inadecuado de la unidad. Para protegerse contra este riesgo, realice copias de seguridad periódicas de toda la información importante que tenga en la memoria de la unidad.
- Tenga un cuidado razonable al utilizar los botones, deslizadores y controles de la unidad, así como al utilizar los jacks y conectores. Un uso brusco puede provocar problemas de funcionamiento.
- No aplique nunca una presión excesiva a la pantalla, ni la golpee.
- Al conectar y desconectar cables, coja siempre el conector—no tire nunca del cable. Podría provocar cortocircuitos o dañar los componentes internos del cable.
- Esta unidad genera una pequeña cantidad de calor al utilizarla. Esto es perfectamente normal.
- Para no molestar a los vecinos, toque la unidad a un volumen razonable. Puede utilizar auriculares, con lo que no deberá preocuparse por los que le rodeen (especialmente si es tarde por la noche).
- Cuando deba transportar la unidad, utilice la caja y el material de protección originales. Si no es posible, deberá utilizar unos materiales de embalaje equivalentes, o una caja especial como las utilizadas en los aviones.

Los discos Zip

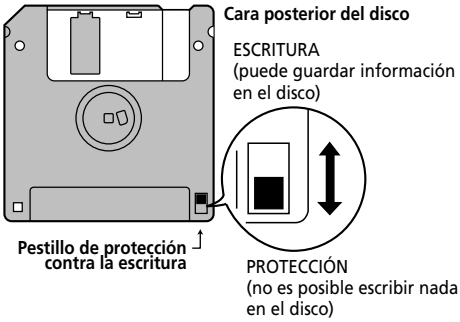
- Al insertar un disco Zip, sujételo en posición horizontal e introdúzcalo con cuidado en la unidad hasta que quede fijado dentro de ella. Si el mecanismo no carga completamente el disco, apriete con cuidado el disco Zip hacia abajo.
- Para expulsar un disco Zip, utilice la función ZIP Eject (consulte la página 62). No fuerce nunca un disco Zip para insertarlo o expulsarlo de la unidad.
- Guarde el disco Zip dentro de su caja cuando no lo utilice.
- No exponga el disco Zip a la luz directa del sol, a temperaturas altas, a la humedad y a campos magnéticos.
- No inserte nunca un disquete en la unidad para discos Zip, y no intente nunca limpiar la unidad con un disquete de limpieza para unidades de 3,5 pulgadas.

La pantalla táctil

- Limpie la suciedad de la pantalla táctil con etanol, pero no permita que el etanol empape la junta del cristal inferior, ya que podría despegarse y provocar problemas de funcionamiento. No utilice disolventes orgánicos ni detergentes que no sean el alcohol etílico (etanol).

Los disquetes

- Los disquetes contienen un disco plástico con un recubrimiento muy fino de un soporte de almacenamiento magnético. Es necesaria una precisión microscópica para permitir el almacenamiento de grandes cantidades de información en una superficie tan pequeña. Para preservar su integridad, tenga en cuenta lo siguiente al trabajar con discos disquetes:
- No toque nunca el soporte magnético dentro del disco.
- No utilice ni guarde los disquetes en lugares muy sucios o con mucho polvo.
- No exponga los disquetes a temperaturas extremas (por ejemplo, la luz directa del sol dentro de un vehículo cerrado). Gama de temperaturas recomendada: 10 a 50° C.
- No exponga los disquetes a campos magnéticos muy fuertes, como los generados por altavoces.
- Los disquetes dispone de una pestaña de "protección contra la escritura" que permite proteger el disquete contra borrados accidentales. Es aconsejable que esta pestaña se encuentre siempre en la posición de protección, y que la coloque en la posición de escritura sólo cuando desee escribir nueva información en el disquete.



- Los disquetes que contengan información de interpretación importante para este instrumento deben estar siempre bloqueados (la pestaña de protección contra la escritura debe estar en la posición de protección) antes de insertarlos en la unidad de discos de otro instrumento.
- La etiqueta de identificación debe estar firmemente pegada al disco. Si la etiqueta se despega mientras el disco se encuentra dentro de la unidad, puede ser difícil extraer el disco.
- Guarde siempre los disquetes en sus cajas.

Contenido

1. Descripciones de los paneles 14
1.1 Panel frontal 14
1.2 Panel posterior 18

2. Establecer las canciones de demostración 19
2.1 Conexiones de audio 19
2.2 Escuchar canciones de demostración 19

3. Introducción rápida 22
3.1 La idea general 22
3.2 Easy Routing: registro rápido 22
3.3 La página Master 24
3.4 Utilizar el arranger del VA-76 25
3.5 Añadir una melodía al acompañamiento 27
Cambiar el tempo 27
Balance: si la melodía es demasiado suave o fuerte 27
Seleccionar sonidos para la mano derecha 28
Utilizar VariPhrases 29
3.6 Escuchar Archivos MIDI Estándar 31
Reproducción Minus One 32

4. Detalles del VA-76 34
4.1 Detalles del modo de teclado 34
Modos Arranger y Piano 34
Punto de división en el modo Arranger 35
Other 35
4.2 Detalles de los Tones 37
Seleccionar Tones para las partes del teclado 37
Seleccionar sus propios Tone favoritos (Customize Preferred Tone) 40
Seleccionar Mapas de Tones diferentes 41
Tocar percusión en el teclado 42
4.3 Detalles de VariPhrase 45
Activar la parte VariPhrase 45
Seleccionar otras frases para tocarlas 45
Combinar/dividir una VariPhrase con una parte de otro teclado 46
"Tocar" con la VariPhrases 46
Añadir expresión a tiempo real 48
Control de VariPhrase a tiempo real desde la pantalla . . 49
Añadir efectos a la parte VariPhrase 50
4.4 Detalles sobre la expresión 51
D Beam Controller 51
Controlador de cinta (Control táctil) 52
Aftertouch 52
Pitch Bend/Modulación 52
Transposición 53
Octave 54
Botones PAD 54
Controlador de pedal FC-7 54
Pedal Sustain (Hold) 55
Conmutador de pedal 55
Expresión (Foot Pedal) 55
Master Tune 55
Metrónomo 56
4.5 Utilizar vocales en directo 57
4.6 Detalles sobre el Arranger y los Estilos musicales . . . 59
Seleccionar Estilos musicales 59
Orchestrator y Morphing 62
4.7 Detalles de Song Composer 65
Grabar su música propia 65
Rehacer la melodía (2nd Trk) 66
Guardar la canción en disco 67

5. Más información acerca de la parte VariPhrase 69
5.1 Tocar con las Memorias de usuario 69
Cargar VariPhrases, grupos de VariPhrase o archivos de audio 69
Seleccionar una memoria de usuario 70
5.2 Muestrear sus propias frases 70
Phrase Edit: toques finales para el material de audio . . . 72
Codificar la frase 74
Guardar la VariPhrase 76
5.3 Parámetros de frase 77
Pitch 77
Amplitude 78
Phrase Ctrl 78
Pan 79
Portamento 79
5.4 Funciones de VariPhrase globales 81
Playback 81
Trigger 81
Mode 82
5.5 Funciones del controlador para la parte VariPhrase . . . 82
5.6 Parámetros de VariPhrase realmente "globales" . . . 83
Style Linked (Phrase Select) 83
Sync Settings 84

6. Funciones avanzadas para las partes del teclado 85
6.1 Funciones de Upper1 85
Más acerca de Super Tones 85
6.2 Funciones de Upper2 86
Upper 2 Split 86
Un segundo punto de división dinámico: UP2 to Left . . 88
Afinar Upper2: Coarse y Fine 88
Portamento (Upper 1-2 Portam) 89
6.3 LWR Hold 90
6.4 Sensibilidad de la velocidad 91
6.5 Scale Tuning 92

7. Más acerca del Arranger 95
7.1 Arranger y Estilos musicales 95
Iniciar un Estilo musical 95
Parar un Estilo musical 95
Sync (Opciones) 96

7.2 Seleccionar otras divisiones de Estilo 96
Fill In Half Bar 97
Mayor, menor, séptima 97
Utilizar el Aftertouch para seleccionar patrones del Arranger 97
Style Morphing (parte 2) 98
7.3 Melody Intelligence 99
7.4 One Touch 99
Ignorar ciertos ajustes de One Touch (Cancel Options) 100
Programar sus propias selecciones de Tone (Memorize) 100
7.5 Ajustes más definidos del Arranger 101
ARR(anger) Hold 101
Área de reconocimiento de acordes 101
Modo Arranger Chord 102
Bass Inversion 102
Dynamic Arranger 103
7.6 Opciones del Arranger 104
(Arranger) Tempo 104
Chord Family Assign, Alteratn. 105
Intro& Ending Alteration 106
Reproducción del Estilo musical: Wrap 106
7.7 Seleccionar Tones para las partes del Arranger 107
7.8 Trabajar con Estilos en disco 108
Programar asignaciones Disk Link propias 108
Find: localizar Estilos en un disco Zip. 109
Rename (Style Options) 110
Style Delete 111

8. Mezclador, efectos y edición 112
8.1 Estructura de la páginas del mezclador 112
8.2 Volumen y panoramización 113
Global Volume 113
Enmudecer partes 114
Keybrd Mixer (volumen de las partes del teclado) 114
Style Mixer (volumen de las partes del Arranger) 114
PanPot (posición estéreo) 114
Más candados 115
8.3 Output Assign 115
8.4 Efectos y Ecualizador 116
Aplicar Reverb, Chorus, o Delay a una parte 116
Ajustes de efectos 117
Tipos de Delay y parámetros 119
Ecualizador 119
8.5 Efecto de inserción (M-FX) 120
Utilizar el efecto de inserción. 120
Seleccionar un tipo M-FX 123
8.6 Efectos para VariPhrase y Audio In. 124
8.7 Sound Palette: editar parámetros de una parte del teclado 125

9. Registros – Programas de usuario 127
9.1 Escribir sus ajustes en un Programa de usuario 127
9.2 Seleccionar Programas de usuario 128
Free Panel. 128
Seleccionar un Programa de usuario (Grupo, Banco, Número) 128
Seleccionar Programas de usuario utilizando los botones [DOWN][UP] 129
Cargar selectivamente ajustes de Programas de usuario (User Program Cancel Options) 129
9.3 Funciones automáticas para Programas de usuario. 130
Song & MIDI (Set) Link 130
Selección de un Programa de usuario al activar el equipo 131

10. Song Composer (conceptos básicos) . . 132
10.1 Algunos comentarios sobre la grabación de canciones. 132
Formatear un disco 132
10.2 Song List: buscar canciones en un disco (Find). . . . 133
Play & Search: localizar canciones tocando algunas notas 133
10.3 Funciones de reproducción de canción 134
Función Lyrics 134
Avance rápido, rebobinado, y reinicio 135
Reproducción en bucle (Marcas). 135
Cambiar el tempo de la canción 135
Reproducir en solo y enmudecer partes 135
Balance de la canción/parte del teclado. 136
Transpose. 137
10.4 Cadenas de canciones 137
Compilar o editar una Cadena de canciones 137
Reproducir una Cadena de canciones. 138
Modo Chain. 139
Eliminar una Cadena de canciones 139
10.5 Opciones de canción 139
P&S Input 140

11. Song Composer (16 pistas, etc.) 141
11.1 Secuenciador de 16 pistas 141
Consideraciones generales 141
Ejemplo 1: Grabar una pista. 142
Guardar la canción 145
Ejemplo 2: Grabar una canción desde cero 145
11.2 Editar canciones de 16 pistas 147
Edición sencilla y funciones útiles 147
Editar en profundidad una canción de 16 pistas 148
Utility: otras funciones útiles 152
11.3 Style Converter. 155
11.4 Edit Lyrics 157
Funciones 'Utility' para editar letras 159
11.5 Header Post Edit 161

12. Programar Estilos de usuario 163
12.1 Concepto 163

12.2 Grabar estilos de usuario desde cero 165
Seleccionar el User Style Composer 165
Seleccionar la pista, el Modo, el Tipo y la División. . . . 165
Modo de grabación 166
Especificar el tono 166
Quantize 166
Selección de Tone. 167
Tipo de compás 167
Length: especificar la longitud de patrón. 167
Tempo 169
Grabar 169
Escuchar el patrón y, a continuación, ¿conservarlo o rehacerlo?. 169
Guardar un Estilo en disco 170
Programar otras partes y divisiones 170
Enmudecer partes mientras graba otras. 170
Comentarios 171
12.3 Copiar estilos existentes 172
Copiar estilos enteros utilizando Load (todas las pistas) 172
Copiar pistas de estilo individuales. 172
12.4 Editar estilos de usuario 174
Editar en directo grabando 174
Funciones de edición que no forman parte del modo User Style Edit 176
12.5 Modo User Style Edit 177
Erase. 178
Delete. 178
Insert 179
Transpose 179
Velocity 179
Quantize 180
Gate T 180
Shift 180
12.6 Modo User Style Micro 181
Change. 181
Insert 182
Move Mix 183
Copy Mix. 184
12.7 User Style Utility. 184
Change. 184
Copy 184

13. Miscelánea 186
13.1 Seleccionar las funciones de interpretación (Controladores) 186
D Beam 186
Pitch Bender 188
Modulation 188
Touch Control (Cinta). 189
Aftertouch 189
Sustain Switch (CC64) 190
Foot Switch 191
Foot Pedal (Expression). 192
13.2 Parámetros FC-7 & Pad 193
Controlador de pedal FC-7 193
Botones PAD. 194
13.3 Parámeteros globales (para todo el VA-76) 195
Tone Recall 195
Factory Resume 196
Virtual Band Autorun 196

14. MIDI 197
14.1 MIDI en general. 197
Mensajes MIDI utilizados por el VA-76. 197
Diagramas de implementación MIDI. 199
14.2 Preparaciones para utilizar las funciones MIDI . . . 200
Transmitir información MIDI (TX). 200
Cómo puedo. 200
14.3 Keyboard MIDI, Style MIDI, Song MIDI 201
14.4 Utilidades MIDI 203
MIDI Sync RX/TX 203
Style TX Sync 203
Song TX Sync 203
Basic. 204
Style 204
NTA: Note-to-Arranger. 205
Parámetros MIDI (Param) 205
14.5 Grupos MIDI. 207

15. Funciones de disco 209
15.1 Autoload 209
15.2 Disk Load (cargar información desde un disco). . . 209
Load Style/copy Style 209
Load User Prg 210
Grupo Load MIDI 210
Load Phrase 210
15.3 Disk Save (guardar información en disco) 211
15.4 Delete. 213
15.5 Disk Utility 213
Format. 213
Funciones Copy 214
Rename 216

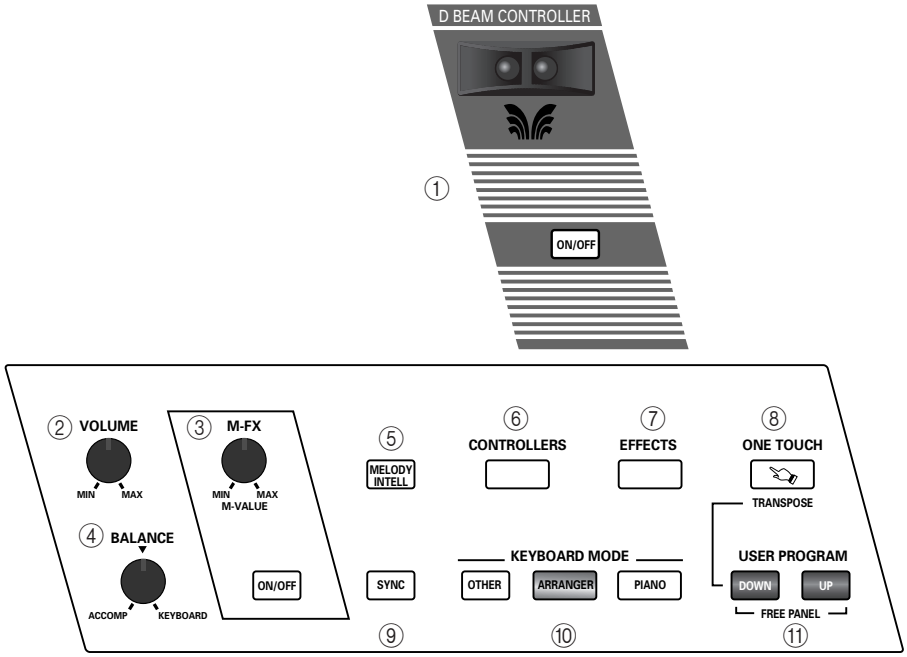
16. Especificaciones. 218

17. Tipos de M-FX y parámetros controlables 219

18. Referencia 223
18.1 Tones 223
18.2 Grupos de percusión 234
18.3 Estilos musicales internos 252
18.4 Acordes simplificados 253
18.5 Diagrama de Implementación MIDI. 255

1. Descripciones de los paneles

1.1 Panel frontal



① **Sección D BEAM CONTROLLER**

Utilice el botón [ON/OFF] para activar (el botón se ilumina) y desactivar (el botón se apaga) el controlador D Beam. Si mantiene pulsado el botón [ON/OFF] durante más de un segundo, aparecerá la página de pantalla en la que podrá seleccionar el parámetro que se controlará con el D Beam. (Estos parámetros también pueden seleccionarse pulsando el botón [CONTROLLERS].)

Nota: La tecnología D Beam se utiliza bajo licencia de Interactive Light, Inc.

Mueva la mano o el cuerpo sobre los dos "ojos" para controlar el volumen, el ajuste de filtro, la profundidad de modulación, etc., de las partes del teclado actualmente activas.

② **Mando VOLUME**

Utilice este mando para definir el volumen de salida global (todas las secciones) del VA-76 tanto en los altavoces como en los auriculares que pueda haber conectado. La posición de este mando también determina el volumen de las señales enviadas a las salidas.

③ **Mando M-FX y botón ON/OFF**

El mando [M-FX] permite controlar un parámetro de multiefectos a tiempo real. El botón [ON/OFF] se utiliza para activar o desactivar el multiefectos. Púlselo y manténgalo pulsado para que aparezca una página de pantalla en la que podrá definir los parámetros de M-FX. Tenga en cuenta que esto sólo afecta a las partes asignadas al multiefectos.

④ **Mando BALANCE**

Este mando permite ajustar el balance entre las partes del Arranger ("ACCOMP") y los sonidos de solo ("KEYBOARD").

⑤ **Botón MELODY INTELL**

Pulse este botón (so that it lights) para añadir una segunda melodía automática (segunda y tercera voz) a los solos o melodías. Pulse y mantenga pulsado este botón para que aparezca una página en la que podrá seleccionar el tipo de melodía.

⑥ **Botón CONTROLLERS**

Este botón permite acceder a una página de pantalla en la que podrá definir las funciones de los controles a tiempo real estándar y opcionales del VA-76. Éstos incluyen el controlador D Beam, etc. así como un conmutador de pedal y un pedal de expresión opcionales, y tres deslizadores para controlar la reproducción de VariPhrase.

⑦ **Botón EFFECTS**

Pulse este botón para que aparezca una página de pantalla en la que podrá definir todos los parámetros de efectos. El VA-76 ofrece dos grupos de efectos: un grupo de cuatro accesibles para la mayoría de las partes, y un grupo de dos reservados para el procesador VariPhrase y la parte Audio In.

⑧ **Botón ONE TOUCH**

Este botón tiene dos funciones: al pulsarlo, aparece una página de pantalla en la que puede seleccionar/programar una de las memorias One-Touch al Estilo musical seleccionado actualmente (consulte la página 29).

Si lo mantiene pulsado y pulsa el botón USER PROGRAM [DOWN] o [UP], el VA-76 aplicará transposición en intervalos de semitono.

⑨ **Botón SYNC**

Pulse este botón para activar una (o dos) funciones SYNC. Por defecto, está seleccionado SYNC START. Mantenga pulsado este botón para que aparezca una página de pantalla en la que podrá seleccionar otra opción de SYNC.

⑩ Sección KEYBOARD MODE

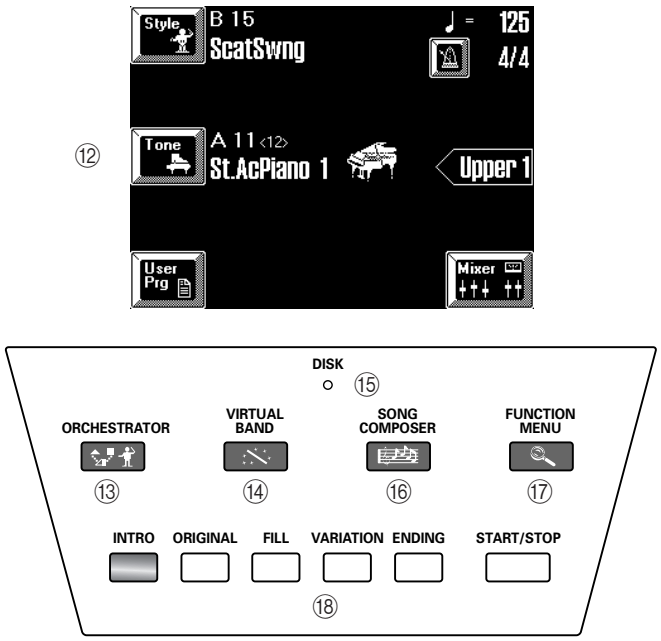
Estos tres botones se utilizan para especificar si el teclado se dividirá o si sonará un único sonido en todo el teclado. Pulse el botón [OTHER] si desea utilizar una configuración diferente de "Arranger izquierda/melodía derecha" (ARRANGER) o "un sonido en todo el teclado" (PIANO).

[OTHER] también permite acceder a otras funciones relacionadas con el teclado, como la transposición, la función Octave, y parámetros para afinar de manera precisa la respuesta del Arranger.

⑪ Botones USER PROGRAM [DOWN]/[UP]

Estos botones permiten seleccionar el Programa de usuario previo (DOWN) o siguiente (UP). Los Programas de usuario son memorias de registro.

Pulse uno o ambos botones mientras mantiene pulsado el botón [ONE TOUCH] (consulte la página 14) para transponer el VA-76 en intervalos de semitono, o para volver al ajuste de 'ninguna transposición' (0 semitonos).



⑫ Pantalla

Ésta es la que se conoce como pantalla táctil, que permite seleccionar funciones, valores de parámetros, etc., simplemente tocando los campos correspondientes. Tenga en cuenta que la gran mayoría de las funciones del VA-76 sólo pueden seleccionarse desde la pantalla.

⑬ Botón ORCHESTRATOR

Este botón permite acceder a una página de pantalla en la que puede seleccionar otra orquestación para el Estilo musical seleccionado actualmente y/o aprovechar la función Style Morphing. Consulte los detalles en la página 62.

⑭ Botón VIRTUAL BAND

Pulse este botón si desea escuchar las canciones de demostración del VA-76, o aprovechar las ventajas de una función muy potente que permite configurar el VA-76simplemente contestando unas preguntas muy simples. Esta función se conoce como "Easy Routing" y está disponible en 6 idiomas.

⑮ Indicador DISK

Este indicador se ilumina cuando el VA-76 lee o escribe información de/en un disco (Zip o disquete).

⑯ Botón SONG COMPOSER

Pulse este botón si desea reproducir, o grabar y editar su música con la función de grabación digital del VA-76 conocida como "Song Composer".

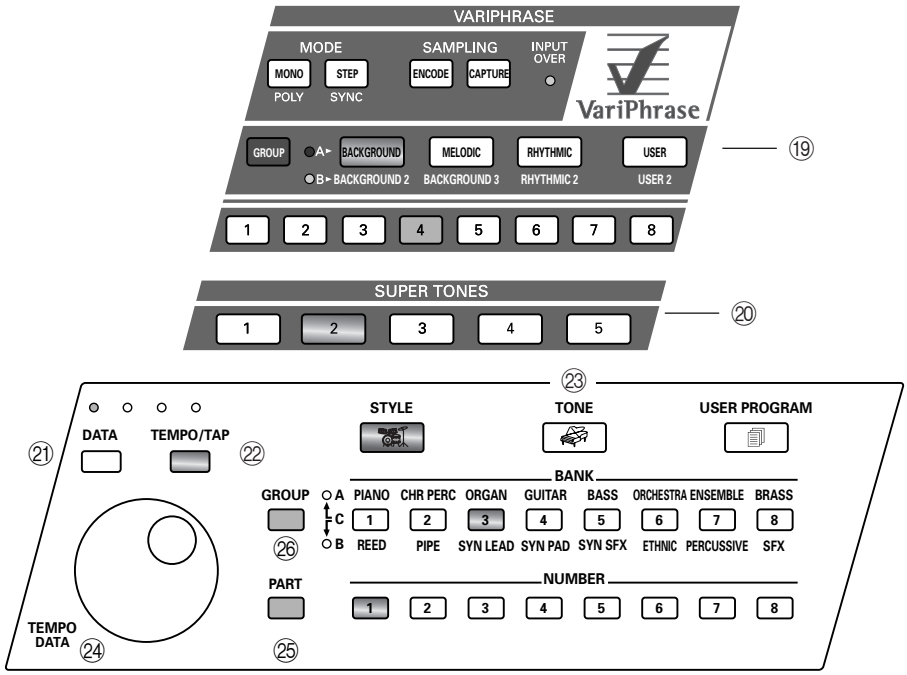
⑰ Botón FUNCTION MENU

Este botón permite acceder al menú de funciones del VA-76, en el que podrá encontrar todas las funciones que probablemente necesitará de manera esporádica.

Nota: La página FUNCTION MENU también contiene un campo **PANEL INFO**. *Pulse este campo para obtener información al instante acerca de las funciones especiales asignadas a los botones del panel frontal.*

⑱ Botones de control del Arranger

Utilice estos botones para seleccionar el patrón de Estilo musical deseado, y para iniciar y parar la reproducción del Estilo musical.



⑲ Sección VariPhrase

Estos botones permiten acceder a la revolucionaria función VariPhrase del VA-76.

⑳ Botones SUPER TONES

Utilice estos botones para seleccionar uno de los cinco "Super Tones". Éstos son sonidos para la parte Upper 1 que desee utilizar con más frecuencia que los demás. Existen dos grupos de cinco Tones que pueden editarse: el grupo FACTORY y el grupo USER. Por lo tanto, podrá preparar 10 Tones preferidos. Consulte los detalles en la página 40.

㉑ Botón DATA

Cuando este botón se ilumine (lo cual algunas veces ocurre cada vez que selecciona un parámetro ajustable), podrá pulsarlo para acceder a un teclado de 10 teclas en la pantalla. Utilice este teclado para entrar el valor deseado para el parámetro.

㉒ Botón TEMPO/TAP

Si el botón [DATA] se ilumina, pulse este botón (so that it lights) siempre que deba cambiar el tempo del Estilo o de la Canción. A continuación utilice el dial [TEMPO/DATA] para ajustar el valor deseado. Pulse y mantenga pulsado este botón para acceder a diversas opciones de tempo. También puede pulsarlo rítmicamente para entrar el tempo igual que lo hacen los músicos: marcándolo con golpes.

㉓ Botones STYLE, TONE y USER PROGRAM

Estos botones permiten especificar la función de los botones BANK y NUMBER. Estos botones tienen un código de colores para una identificación más sencilla: [STYLE]= verde, [TONE]= rojo, [USER PROGRAM]= naranja. Estos colores aparecen reflejados en los botones BANK/NUMBER activos.

㉔ Dial TEMPO/DATA

La función de este dial depende del status de los botones [TEMPO/TAP] y [DATA]. Si el botón [TEMPO/TAP] se ilumina, el dial podrá utilizarse para ajustar el tempo deseado. Si se ilumina el botón [DATA], el dial puede utilizarse para ajustar el valor del parámetro seleccionado actualmente.

㉕ Botón PART

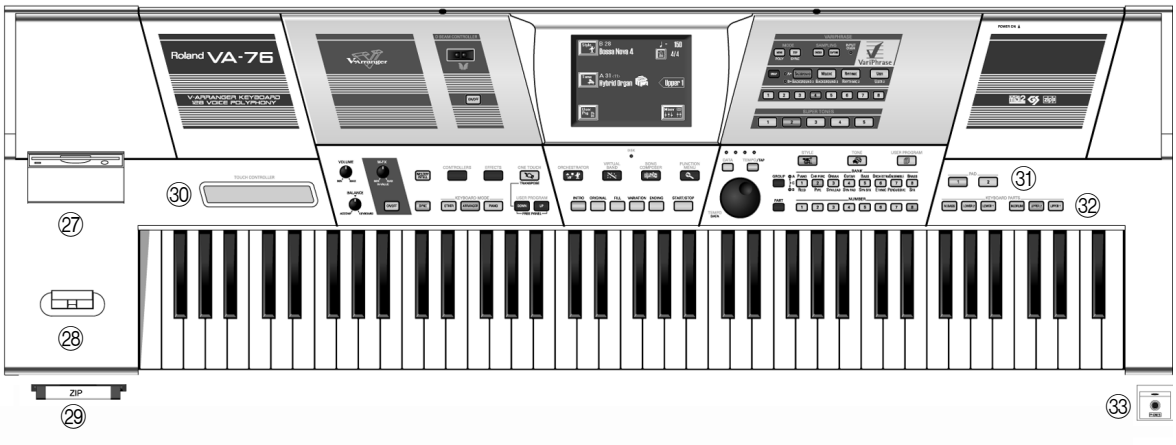
Mantenga pulsado este botón mientras pulsa un botón NUMBER para especificar una parte del teclado para la selección de Tone y para acceder a la página Part Select (donde la parte especificada ya esté seleccionada). Las asignaciones son las siguientes:

PART + NUMBER [1]	Upper 1
PART + NUMBER [2]	Upper 2
PART + NUMBER [3]	Manual Drums
PART + NUMBER [4]	– – –
PART + NUMBER [5]	Melody Intelligence
PART + NUMBER [6]	Lower1
PART + NUMBER [7]	Lower2
PART + NUMBER [8]	Manual Bass

Púlselo y manténgalo pulsado durante un segundo (todos los indicadores GROUP/BANK/STYLE/TONE/USER PROGRAM excepto el botón NUMBER de la parte seleccionada actualmente se apagarán). A continuación suéltelo para seleccionar la página PART SELECT.

㉖ Botones GROUP, BANK, NUMBER

Esta sección permite seleccionar el Estilo musical, el Tone o la memoria de Programa de usuario deseado.



㉗ Unidad para disquetes

Aquí puede insertar disquetes 2DD o 2HD para el almacenamiento externo de Estilos musicales, Programas de usuario, Canciones de Composer y Grupos MIDI. Pulse el botón de expulsión para retirar el disco de la unidad.

Nota: No extraiga el disquete mientras el indicador DISK del panel frontal esté iluminado o parpadee. Si lo hace podría dañar tanto el disquete como el cabezal de la unidad.

㉘ Palanca BENDER/MODULATION

Si la desplaza hacia la parte posterior del VA-76, esta palanca añadirá modulación a las notas de las partes del teclado que toque en este momento. Desplácela hacia la izquierda o hacia la derecha para bajar o subir temporalmente las afinación de las notas de las partes del teclado que toque.

㉙ Unidad Zip

La unidad Zip puede utilizarse para guardar y reproducir Canciones de Composer, y para guardar y cargar Estilos de usuario, Programas de usuario, Grupos MIDI, VariPhrases, etc.

Nota: Para evitar dañar el disco Zip (éste puede contener hasta 100 MB de información), no lo extraiga nunca manualmente.

㉚ Controlador de cinta

Desplace el dedo sobre la cinta o pulse sobre una posición concreta para modificar el valor del parámetro que esté controlando. Puede seleccionar el parámetro que se controlará.

㉛ Botones PAD

Estos dos botones son para asignar a las funciones a las que desee tener un acceso directo. Las asignaciones son parte de los ajustes de parámetros que se pueden guardar en un programa de usuario, de forma que la redefinición de estos botones se realiza al seleccionar otro programa de usuario.

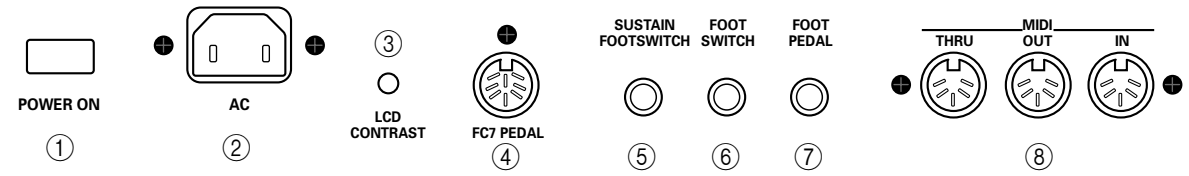
㉜ Botones KEYBOARD PARTS

Estos botones le permiten activar y desactivar las partes del teclado deseadas (las que usted puede tocar).

㉝ Zócalo PHONES

El VA-76 dispone de un zócalo para auriculares. Conecte siempre unos auriculares de alta calidad a este zócalo (Roland RH-25 o RH-50, opcional).

1.2 Panel posterior



① Botón POWER ON

Pulse este botón para poner en marcha y apagar el VA-76.

② Zócalo AC

Aquí debe conectar el cable de alimentación que se incluye. Utilice sólo una toma de corriente de la pared que suministre el voltaje correcto.

③ Mando LCD CONTRAST

Utilice este mando para ajustar el contraste cuando tenga problemas para leer lo que está escrito en la pantalla.

Nota: La pantalla LCD puede tardar algo en calentarse. Por esta razón es posible que deba cambiar el contraste varias veces después de poner en marcha el equipo.

④ Zócalo FC7 PEDAL

Aquí puede conectar un conmutador de pedal FC-7 opcional, que le permitirá iniciar, parar, y seleccionar divisiones de Estilos con el pie. Las funciones de esta unidad de conmutador de pedal se pueden programar (y aplicar a todos los programas de usuario).

⑤ Zócalo SUSTAIN FOOTSWITCH

Conecte un conmutador de pedal DP-2, DP-6, or BOSS FS-5U opcional a este zócalo para aplicar sustain a las notas de la parte del teclado incluso después de soltar la o las teclas que haya pulsado.

⑥ Zócalo FOOT SWITCH

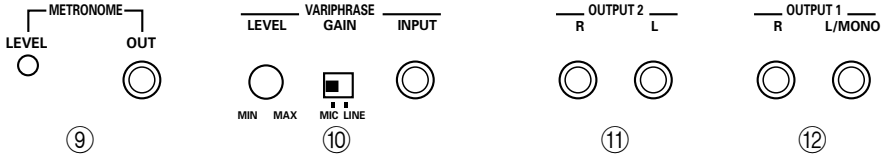
Si conecta un DP-2, DP-6, o FS-5U opcional a este zócalo podrá controlar una función asignable con el pie.

⑦ Zócalo FOOT PEDAL

Conecte un pedal de expresión EV-5 or BOSS FV-300L opcional a este zócalo para controlar el volumen de una o varias partes, u otro parámetro, con el pie.

⑧ Conectores MIDI

Estos conectores permiten utilizar el VA-76 junto con otros instrumentos MIDI.



⑨ Mando METRONOME LEVEL y zócalo OUT

Las señales de metrónomo del VA-76 se pueden transmitir al zócalo METRONOME OUT. Puede conectar auriculares (Roland RH-25 o RH-50) a este zócalo. Por ejemplo es útil para un batería (como "Click Track"). Utilice el mando METRONOME LEVEL para ajustar el volumen del metrónomo en los auriculares.

⑩ Sección VARIPHRASE

Mando LEVEL: Este mando permite afinar de manera precisa la sensibilidad de la entrada del procesador VariPhrase. Seleccione siempre un ajuste con el cual no se oiga ninguna distorsión.

Conmutador GAIN: Ajuste este conmutador según la fuente de la señal que haya conectado al jack INPUT: Seleccione "MIC" después de conectar un micrófono, y "LINE" si ha conectado un reproductor de CDs o de MDs, etc.

Zócalo INPUT: A este zócalo mono de 1/4" debe conectar la fuente de la señal que desea "capturar" (otra palabra para "muestrear"). Si no adquiere o fabrica un cable especial, sólo podrá conectar una salida del reproductor de CDs, etc., a este zócalo. Un micrófono, por el contrario, puede conectarse directamente. Para reproductores de CDs o MDs es posible que deba adquirir un adaptador o un cable con un jack de 1/4" en un extremo y un jack RCA en el otro. Alternativamente, puede utilizar un cable PJ-1M opcional, que podrá adquirir en su tienda Roland.

⑪ Zócalos OUTPUT 2 L/R

Cuando conecte el VA-76, estas salidas de audio no se utilizarán (todas las señales se envían a los zócalos OUTPUT 1). Sin embargo, puede asignar una señal deseada a los zócalos.

⑫ Zócalos OUTPUT 1 R, L/MONO

Estos zócalos le permite conectar el VA-76 a una consola de mezcla, sistema PA, o grabador de audio. Recomendamos que siempre utilice ambos zócalos para transmitir las señales de audio del VA-76 en estéreo.

2. Establecer las canciones de demostración

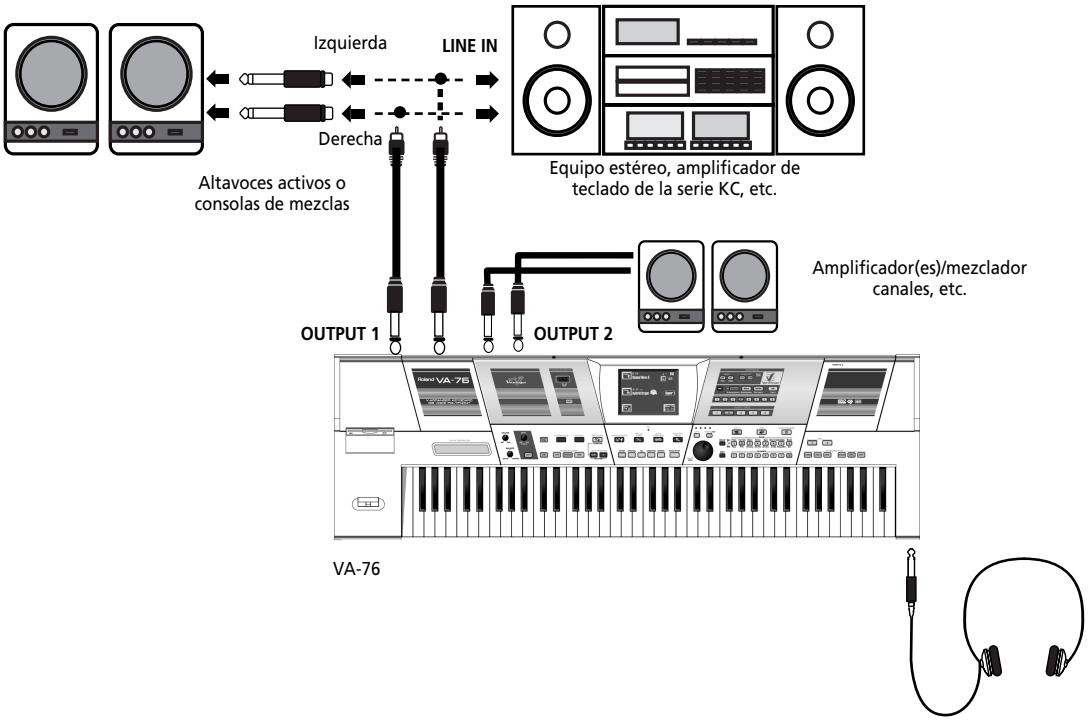
2.1 Conexiones de audio

El VA-76 no dispone de un sistema de amplificación interno. Tendrá que utilizar auriculares estéreo o conectar el VA-76 a un teclado o a otro sistema de altavoz y amplificación. También podría conectarlo a un sistema PA, amplificadores de potencia, etc.

Zócalos OUTPUT 1— Conecte estos zócalos a las entradas de una consola de mezclas, un equipo de alta fidelidad, un amplificador de potencia, etc. También puede conectarlas a las entradas de una pletina de cassette, etc. para realizar una grabación de audio de su interpretación.

Zócalos OUTPUT 2— Utilice estos zócalos siempre que desee amplificar ciertas partes de su VA-76 sin los efectos internos. El uso de estos zócalos puede ser útil para las grabaciones multipistas con su VA-76.

PHONES— El zócalo PHONES se encuentra en la parte frontal derecha. Puede conectar un par de auriculares. Para una calidad de sonido óptima, utilice unos auriculares Roland RH-25 o RH-50.



2.2 Escuchar canciones de demostración

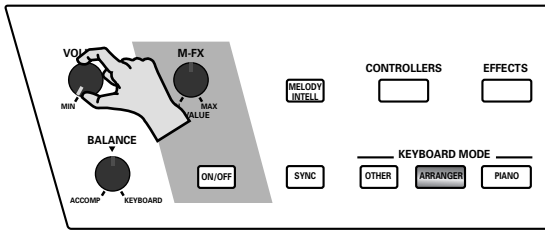
El VA-76 dispone de diversas canciones de demostración que dan una impresión muy precisa de lo que puede hacer con el V-Arranger Keyboard. Para escuchar las canciones de demostración, siga estos pasos:

Nota: Todas las canciones de demostración © 2001 de Roland Europe en colaboración con Luigi Bruti y Roberto Lanciotti. Todos los derechos reservados.

1. Desembale el VA-76 y colóquelo sobre una superficie estable.

2. Conecte el cable de alimentación entregado al zócalo de CA del VA-76 y el otro extremo a una toma de corriente adecuada

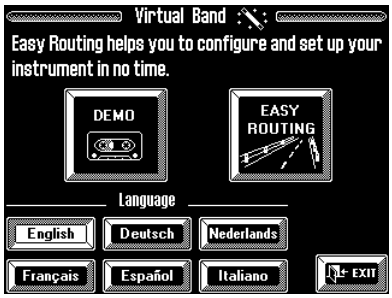
3. Coloque el mando [VOLUME] en la posición MIN.



Colóquelo en la posición MIN

4. Pulse el botón [POWER ON] junto al zócalo de CA del panel posterior.

Una vez hayan terminado los tests de los circuitos externos, la pantalla mostrará lo siguiente:



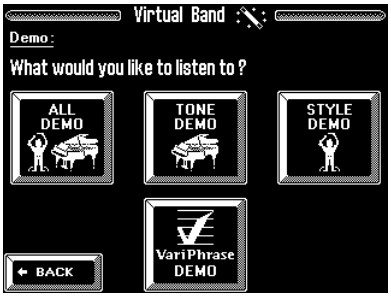
Esta página aparece de manera automática siempre que deje el VA-76 sin utilizar durante más de cinco minutos.
Nota: Puede evitar que el VA-76 seleccione esta página de pantalla manera automática al ponerlo en marcha, o que vuelva a ella. Consulte los detalles en la página 195.

Nota: Si más adelante desea seleccionar esta página (después de tocar el VA-76), pulse el botón [VIRTUAL BAND].

Si lo desea, puede pulsar un campo de idioma. De esta manera, todos los mensajes de las canciones de demostración aparecerán en su idioma (si está incluido).

Nota: Según el país en que haya adquirido el VA-76, puede haber otras opciones de idiomas diferentes de las que aparecen más arriba.

5. Pulse el campo [DEMO]. La pantalla tendrá el siguiente aspecto:



Nota: Si ha seleccionado otro idioma, la pregunta aparecerá en el idioma seleccionado. No obstante, todas las demás funciones seguirán iguales.

6. Suba ligeramente el ajuste del mando [VOLUME]. Es posible que deba ajustarlo una vez haya empezado a reproducirse la canción de demostración.

7. Inserte el disco Zip en la unidad.

Las canciones de demostración no residen en la memoria interna del VA-76 sino en el disco Zip que se entrega. Si no inserta este disco antes de proseguir, la pantalla mostrará el siguiente mensaje:

8. Pulse un campo "DEMO" las seleccionar las canciones de demostración que desee escuchar:
ALL DEMO— El VA-76 reproduce todas las canciones de demostración siguientes.

TONE DEMO— El VA-76 reproduce las canciones de demostración que ilustran la variedad y el realismo de sus sonidos.

STYLE DEMO— El VA-76 reproduce las canciones de demostración que ilustran la calidad de sus acompañamientos automáticos (llamados "Estilos musicales").

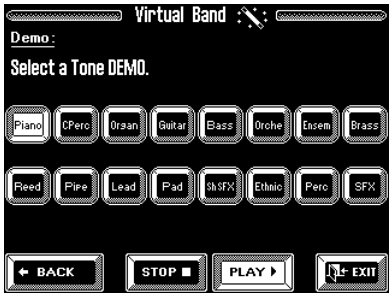
VariPhrase DEMO— Pulse este campo para escuchar las excitantes posibilidades del procesador VariPhrase del VA-76.

Lo que ocurra ahora dependerá de la opción de demostración que haya seleccionado:

Si ha seleccionado ALL DEMO

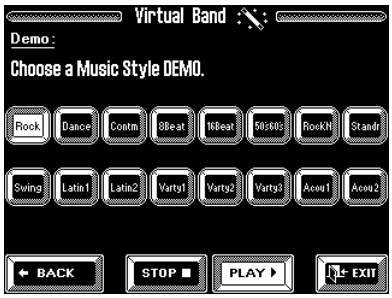
- La reproducción empezará de manera automática. Si no desea esperar hasta el final de la canción actual pulse [SKIP NEXT ►►]. Con ello pasará al principio de la siguiente canción de demostración.
- Pulse el campo [STOP ■] para parar la reproducción de la canción de demostración.
- Podrá continuar con la reproducción desde el principio de la canción actual o la siguiente canción (después de pulsar el campo [SKIP NEXT ►►] pulsando [PLAY ►].
- Pulse el campo [←BACK] para volver a la página de selección de canciones de demostración.
- Pulse [EXIT] para salir del modo Virtual Band y para pasar a la página Master (consulte la página 24).

Si ha seleccionado TONE DEMO:



- La reproducción de las canciones de demostración empieza de manera automática. Pero puede pulsar un campo de familia de Tones ("Piano", "CPerc", etc.) para seleccionar otra canción de demostración que utilice los Tones de esta familia.
  Las abreviaturas de la pantalla anterior reflejan los nombres de los botones BANK del panel frontal (derecha). Algunas canciones de demostración utilizan diversos Tones.
  Nota: Puede seleccionar otra demostración de Tone mientras la reproducción de la demostración de Tone actual esté sonando.
- Pulse el campo [STOP ■] para parar la reproducción de canción de demostración. Pulse [PLAY ▶] para volver a iniciar la reproducción.
- Pulse el campo [←BACK] para volver a la página de selección de canciones de demostración.
  Pulse [EXIT] para salir del modo Virtual Band y para pasar a la página Master (consulte la página 24).

Si ha seleccionado STYLE DEMO:



- La reproducción de las canciones de demostración empezará de manera automática. Pero puede pulsar un campo de nombre de Estilo ("Rock", "Dance", etc.) para iniciar la demostración de otro Estilo musical.
  Los "Estilos musicales" son los patrones de acompañamiento del VA-76. Éstos pueden transponerse y variarse a tiempo real.
- Pulse el campo [STOP ■] para parar la reproducción de la canción de demostración. Pulse [PLAY ▶] para volver a iniciar la reproducción.
- Pulse el campo [←BACK] para volver a la página de selección de canciones de demostración.
- Pulse [EXIT] para salir del modo Virtual Band y para pasar a la página Master (consulte la página 24).

Si ha seleccionado VariPhrase DEMO:

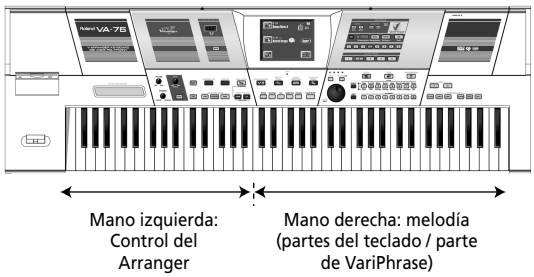
- La reproducción se inicia de manera automática. Pulse el campo [STOP ■] para parar la reproducción de las canciones de demostración. Pulse [PLAY ▶] para volver a iniciar la reproducción.
- Pulse [EXIT] para salir del modo Virtual Band y para pasar a la página Master (consulte la página 24).

9. Pulse [←BACK] para volver a la página de selección de canciones de demostración, y vuelva a pulsarlo para volver a la primera página Virtual Band.

3. Introducción rápida

3.1 La idea general

El VA-76 es dos instrumentos en uno: una mitad ofrece el acompañamiento para la melodía que toque en la otra mitad.



Existen dos secciones principales que puede utilizar para tocar en directo. (La tercera sección, el Song Composer, también puede utilizarse para aplicaciones en vivo, pero está básicamente pensado para grabar y reproducir la música.)

① **Partes del teclado:**

Esta sección está formada por las partes que necesita para tocar con el teclado, de aquí su nombre "Teclado". El VA-76 ofrece ocho partes de Teclado, seis de las cuales pueden utilizarse a la vez: Upper 1/2, VariPhrase, Lower 1 & 2 y Manual Bass (llamada M.Bass o simplemente MBS). La séptima parte, Manual Drums (llamada M.Drums o MDR), sólo puede tocarse de manera aislada, es decir, no puede combinarse con Upper1/2 o la parte de VariPhrase, aunque puede asignarla sólo a la mitad derecha del teclado y utilizarla junto con Lower1/2 (que puede tocarse en la mitad izquierda). Consulte los detalles en la página 42. La octava parte, "MInt", es lo que los informáticos llamarían una "parte interplataformas": Pertenece a la sección del Teclado, pero es una parte controlada por el Arranger. Consulte "Melody Intelligence" en la página 99.

② **Sección del Arranger/Estilo:**

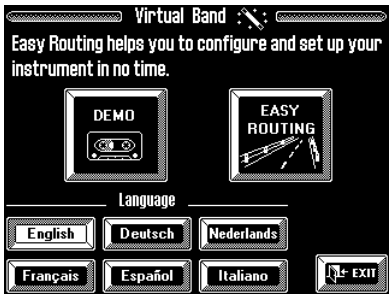
El Arranger es su banda de acompañamiento. Reproduce un acompañamiento (llamado *Estilo musical*) grabado por Roland, otros fabricantes, amigos o colegas, o Vd. mismo. En cierto sentido, el Arranger funciona como una unidad de ritmo debido a que utiliza patrones de acompañamiento.

A diferencia de una unidad de ritmo, no obstante, es posible seleccionar el patrón de manera muy sencilla mientras toca. Con ello no deberá programar el orden en que desea utilizar los patrones. Además, el Arranger no sólo ofrece una sección de ritmo, sino que también incluye acordes, riffs de guitarra y de sintetizador, y más. El acompañamiento puede transponerse a tiempo real. Todo lo que debe hacer es tocar un acorde diferente (normalmente con la mano izquierda).

Es posible añadir partes vocales a la música utilizando la función VariPhrase (consulte la página 29) o cantando en directo (consulte la página 57).

3.2 Easy Routing: registro rápido

La página Virtual Band es la primera página que aparece después de poner en marcha el VA-76:



Ya sabe para qué sirve el campo [DEMO]. Por lo tanto, ahora nos centraremos en la función Easy Routing del VA-76. Ésta permite indicar al V-Arranger Keyboard cómo debe comportarse simplemente contestando una serie de preguntas interactivas.

1. Si no aparece la página Virtual Band anterior, apague el VA-76 y vuelva a ponerlo en marcha, o pulse el botón [VIRTUAL BAND].

Nota: Puede evitar que el VA-76 seleccione esta página de pantalla manera automática al ponerlo en marcha, o que vuelva a ella. Consulte los detalles en la página 195.

2. Seleccione el idioma pulsando el campo apropiado.

Si su idioma está incluido, es aconsejable seleccionarlo, ya que con ello se simplificará el proceso de selección interactivo.

Nota: Esta selección de idioma se guarda y volverá a utilizarse la siguiente vez que ponga en marcha el VA-76.

3. Pulse el campo [EASY ROUTING].

La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:

Dado el número de opciones y el carácter "fácil" de esta función interactiva, describir todas y cada una de las posibilidades sólo llevaría a confusiones y podría hacer que la función Easy Routing pareciera extremadamente intricada.

Su estructura es la siguiente:

- Especifique si desea tocar *con* ([**In a BAND**]) o *sin* acompañamiento ([**As a SOLOIST**]). Eso es importante para el resto de preguntas y respuestas.

Si pulsa el campo [**As a SOLOIST**], existen dos opciones:

- **ORGANIST** significa que podrá tocar dos sonidos diferentes con las manos izquierda y derecha (el teclado se divide). A pesar de su nombre, también puede seleccionar otras combinaciones, como un sonido de sintetizador para la mano izquierda y un sonido de saxo para la mano derecha.
- **PIANIST** significa que se asignará un sonido a todas las teclas. Aquí también dispondrá de muchas más opciones además de los sonidos de piano.
  Nota: Después de seleccionar la opción "As a SOLOIST", podrá seguir utilizando los patrones de percusión del Arranger para el acompañamiento de percusión simplemente pulsando el botón [START/STOP].
  Nota: Una vez se haya familiarizado con el VA-76, e dará cuenta de que esto especifica el modo Keyboard (consulte la página 34).

Si pulsa[**In a BAND**]:

El teclado se dividirá en una sección izquierda para el control del Arranger y una sección derecha para tocar una melodía en vivo sobre el acompañamiento.

- A continuación deberá especificar cuántos instrumentos de acompañamiento desea utilizar: **Drums**, **Drm&Bass** (percusión y bajo) **Combo** (pequeña banda), o **Big Band** (que también puede ser una orquesta).
  Nota: Una vez se haya familiarizado con el VA-76, se dará cuenta de que esto selecciona la versión Orchestrator (consulte la página 62).
- Dispone de tres opciones para la música que desea tocar: **ROMANTIC**, **BALL ROOM**, o **HEAVY**. Aquí también debe interpretar estos términos como genéricos, ya que en ROMANTIC también se incluyen géneros musicales como HipHop, por ejemplo.
- Por último, puede elegir un acompañamiento automático ("Estilo musical") y seleccionar un sonido para la mano derecha. Existen ocho sugerencias de Tones para cada Estilo, entre las que podrá escoger.

Otros pasos y consejos:

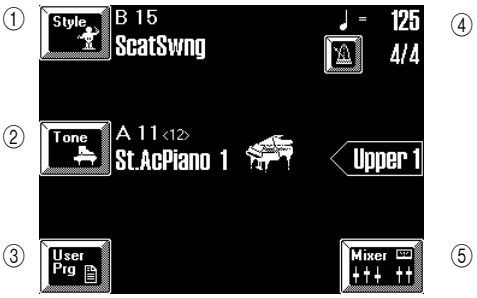
- El campo [**←BACK**] permite pasar a la página de pantalla previa. Púlselo siempre que desee cambiar una selección previa.
- Si aparece el campo [**FINISH**] puede pulsarlo para confirmar los ajustes y empezar a utilizarlos al momento.
- Pulse [EXIT] para pasar a la página Master (consulte la página 24).
  Si pulsa este campo por error, puede volver a la página Virtual Band pulsando el botón [VIRTUAL BAND] bajo la pantalla.
  Nota: Si pulsa [EXIT], los ajustes seleccionados no se utilizarán. Para confirmar los nuevos ajustes debe pulsar [FINISH].
- Si una o ambas flechas (← y →) aparecen en "sólido", podrá acceder a opciones adicionales pulsando el campo de flecha en cuestión.
- El símbolo se refiere a la función VariPhrase. Éste es un sampler muy sofisticado que permite reproducir frases de audio de manera sincronizada con el tempo del Arranger, y con la afinación correcta.

4. Empiece a tocar en el VA-76.
Es probable que desee empezar a probar el VA-76 de inmediata sin antes leer las siguientes páginas. Simplemente debe recordar lo siguiente:

- Puede iniciar y para la reproducción del Arranger (acompañamientos automáticos) pulsando el botón [START/STOP].
- En algunos casos, el acompañamiento melódico (bajo, acordes, etc.) puede no ser audible. Esto es debido a los ajustes seleccionados. Más adelante en este mismo manual le explicaremos la manera de cambiar estos ajustes.
  Nota: Aunque el VA-76 contiene muchos más parámetros para definir de manera muy precisa el comportamiento del Arranger, ahora ya puede escribir estos primeros ajustes en un Programa de usuario (consulte la página 127). Así, podrá volver a ellos una y otra vez sin necesidad de utilizar la función Easy Routing.

3.3 La página Master

Siempre que salga del modo DEMO o EASY ROUTING pulsando [EXIT] o [FINISH], la pantalla tendrá más o menos el siguiente aspecto:



① **Pulse este campo si desea seleccionar otro Estilo musical (consulte la página 59).**

② **Pulse este campo si desea seleccionar otros Tones (sonidos) (consulte la página 37).**

③ **Pulse este campo si desea seleccionar un Programa de usuario (consulte la página 128).**

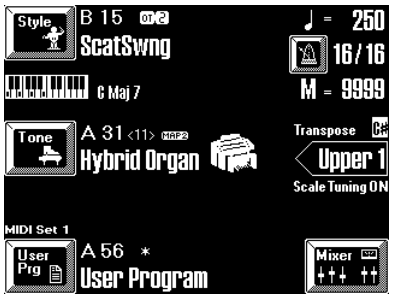
④ **El campo del metrónomo permite activar y desactivar el metrónomo.**

⑤ **Pulse este campo para acceder a las funciones del Mezclador (consulte la página 112).**

A partir de ahora nos referiremos a esta página como la *página Master*. En realidad, existen dos páginas Master: una para la reproducción del Arranger y otra para Song Composer. Las diferencias entre estas dos páginas se explicarán más adelante en este mismo manual.

Nota: Si ha desactivado el paso automático al modo Virtual Band (consulte la página 195), la página Master aparecerá inmediatamente después de poner en marcha el VA-76.

El número de elementos que aparecen en la página Master varía. En algunas situaciones, su aspecto puede ser el siguiente:



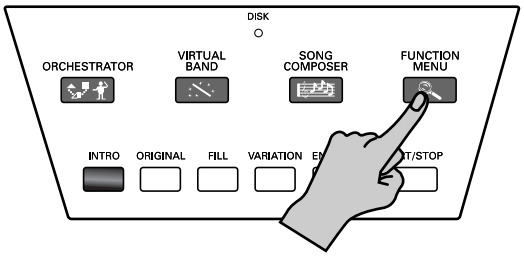
De esta manera sabrá exactamente las funciones activas actualmente.

¿Qué botones hacen qué? (Panel Info)

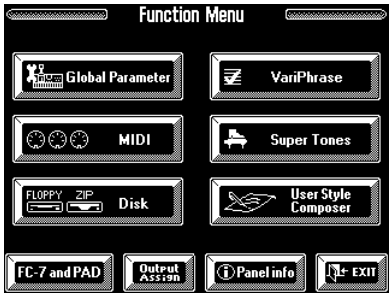
Es posible que en algunos casos no recuerde qué debe hacer exactamente para seleccionar una función concreta. El VA-76 dispone de una página de pantalla en la que puede comprobar la "segunda" función (normal) de ciertos botones. Observe que en esta página no se explican todas las funciones de los botones, con lo cual deberá leer el resto de este manual …

Aquí se explica la manera de seleccionar la función *Panel Info*:

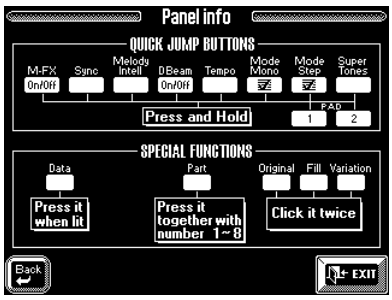
1. Pulse el botón [FUNCTION MENU].



La pantalla tendrá el siguiente aspecto:



2. Pulse el campo [(i) Panel Info].



Esta página ofrece una visión general de las páginas de pantalla o funciones que pueden seleccionarse manteniendo pulsado un botón concreto, pulsándolo cuando está iluminado, pulsándolo dos veces seguidas, o pulsándolo en combinación con otros botones. Tenga siempre en cuenta que existe esta función, y recuerde la manera de seleccionarla, ya que puede serle muy útil.

3. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.

También puede pulsar [←BACK] para volver al menú Function, si lo desea, pero esto no es lo que necesitamos aquí.

3.4 Utilizar el arranger del VA-76

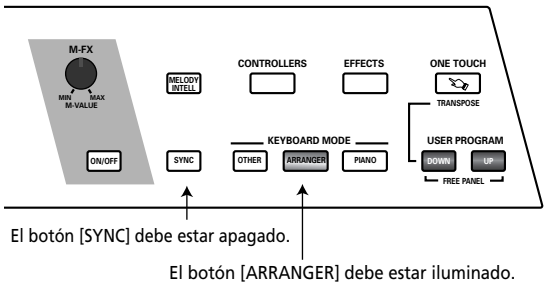
El Arranger es un "secuenciador de reproducción" interactivo que ofrece los acompañamientos. Estos acompañamientos se conocen como "Estilos musicales", ya que disponen de un acompañamiento de 8 pistas para un género musical concreto (Rock, Pop, Dance, Vals, etc.).

El Arranger es interactivo ya que permite transponer las partes de acompañamiento melódico (bajo, piano, guitarra, etc.) simplemente tocando acordes. En la mayoría de los casos, es muy probable que lo haga con la mano izquierda. Cada Estilo musical comprende varios patrones para poder variar el acompañamiento empezando con una introducción, utilizando un acompañamiento simple para las estrofas, uno más elaborado para los estribillos, y terminando las canciones con un patrón de "Final".

En primer lugar miraremos los aspecto más importantes para utilizar el Arranger:

1. Ponga en marcha el VA-76 y utilice la función Easy Routing (consulte la página 22) para seleccionar un registro "In a BAND" con una opción "Combo" o "Big Band". Evidentemente, también puede registrar el VA-76 manualmente. Pero utilizar la función Easy Routing es probablemente más rápido.

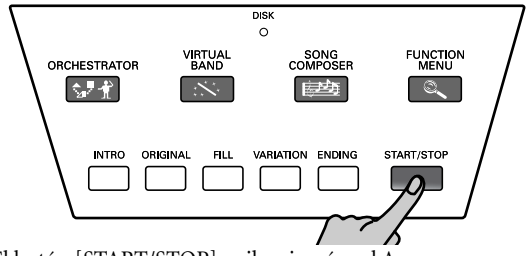
2. Si el botón [SYNC] se ilumina (lo cual es muy probable que suceda), púlselo para que se apague.



3. Ajuste el mando [VOLUME] a un nivel razonable (por ejemplo, "1/4").

4. Compruebe que el botón Keyboard Mode [ARRANGER] esté iluminado, y púlselo si no lo está.

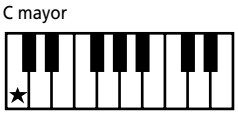
5. Toque un acorde en la mitad izquierda del teclado (a la izquierda de la tecla C bajo el botón USER PROGRAM [UP]), y a continuación pulse el botón [START/STOP].

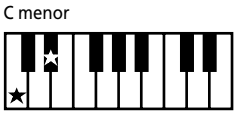


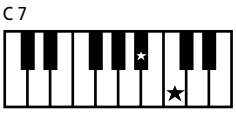
El botón [START/STOP] se iluminará, y el Arranger empezará a tocar el acompañamiento del Estilo musical seleccionado. El patrón de acompañamiento ("Estilo musical") sonará en el tono correspondiente al acorde que haya tocado. El nombre del acorde que toque aparecerá bajo el nombre del Estilo musical seleccionado actualmente:

6. Toque otro acorde en la mitad izquierda del teclado. El mismo patrón sonará ahora en este tono. En realidad, ni tan siquiera es necesario tocar acordes completos:

- Para los acordes *mayores*, basta con tocar sólo la nota fundamental (por ejemplo, "C" para C mayor, "A" para A mayor, etc.)
- Para los acordes *menores*, basta con tocar la nota fundamental y la tercera tecla a su derecha.
- Para los acordes de *séptima*, basta con tocar la nota fundamental y la segunda tecla a su izquierda.



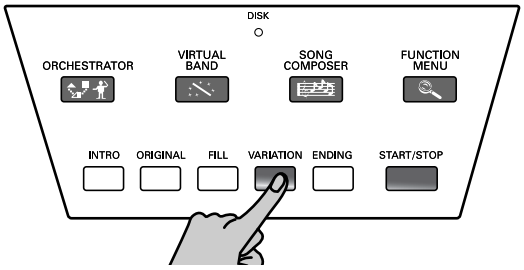




Nota: La función que se encarga de esta digitación simplificada se llama "Intelligent" (consulte la página 102). Consulte también la página 252 donde encontrará una lista de los otros acordes que pueden tocarse utilizando este sistema (aumentados, disminuidos, etc.).

Lo que oirá ahora es el patrón "ORIGINAL" (el botón [ORIGINAL] se iluminará). Éste es el acompañamiento simple del Estilo musical seleccionado. Ahora escucharemos el acompañamiento que puede utilizar para los estribillos:

7. Pulse el botón [VARIATION].



Una vez haya terminado el patrón ORIGINAL, el botón [VARIATION] se iluminará, y el Arranger tocará un acompañamiento diferente llamado VARIATION.

Nota: Existen cuatro patrones más para los niveles ORIGINAL y VARIATION. Consulte"Orchestrator" en la página 62 donde se explica la manera de seleccionarlos.

Transiciones profesionales: Fill

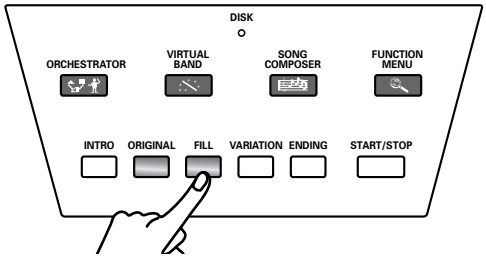
Hasta ahora sólo hemos utilizado los patrones ORIGINAL y VARIATION. ORIGINAL es perfecto para estrofas, mientras que VARIATION puede utilizarse para los estribillos. El cambio entre estos dos es simplemente una cuestión de pulsar los botones [ORIGINAL] y [VARIATION]. No obstante, con ello se producen cambios al instante en el acompañamiento, mientras que los músicos "reales" tienden a "anunciar" las nuevas partes de la canción con un redoble de percusión, o con unas notas de acompañamiento ligeramente diferentes.

El VA-76 permite realizar estos "anuncios" de la siguiente manera:

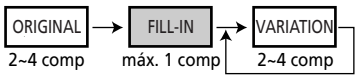
1. Inicie la reproducción del patrón ORIGINAL (consulte más arriba).

2. Toque un acorde en la mitad izquierda del teclado.

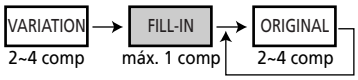
3. Pulse el botón [FILL].



Si lo pulsa con [ORIGINAL] iluminado:



Si lo pulsa con **[VARIATION]** iluminado:



Lo que ocurra ahora dependerá del *momento* en que pulse el botón [FILL]:

- Si lo pulsa en el último tiempo del compás actual, el Relleno empezará *en el siguiente tiempo fuerte y durará todo el compás*, después de lo cual el Arranger seleccionará de manera automática el patrón VARIATION.
- Si lo pulsa en el último tiempo del compás actual, el Relleno empezará *en el siguiente tiempo fuerte y durará todo el compás*, después de lo cual el Arranger seleccionará de manera automática el patrón VARIATION.
  El botón [FILL] también puede utilizarse para transiciones desde el patrón VARIATION al acompañamiento ORIGINAL. Todo lo que debe hacer es pulsarlo mientras el botón [VARIATION] está iluminado.
- Si pulsa el botón [FILL] dos veces de manera sucesiva, seleccionará el relleno que normalmente lleva al "otro" patrón, pero aquí vuelve a seleccionarse el patrón seleccionado previamente. Esto también se conoce como "Fill In To Previous", que también puede asignarse a Aftertouch (consulte la página 98).

Nota: La longitud del Relleno puede dividirse por la mitad. Consulte la página 97.

Introducción y final

Ahora que ya hemos explicado las transiciones, es posible que se pregunte cómo puede crear introducciones más profesionales para sus canciones – y también la manera de terminarlas según cada estilo. Éstas son las funciones de los botones [INTRO] y [ENDING].

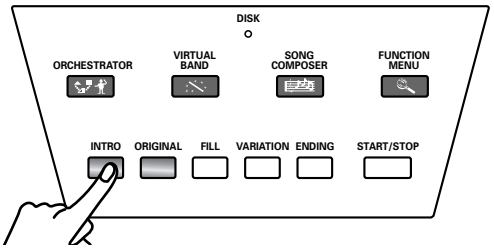
Mientras que los patrones VARIATION y ORIGINAL (así como sus versiones ORCHESTRATOR) repiten una y otra vez el mismo acompañamiento hasta que selecciona otro, o hasta que para la reproducción del Arranger, los Rellenos (consulte más arriba), las Introducciones y los Finales sólo suenan una vez.

Una vez haya terminado el patrón *Intro*, el Arranger procederá de manera automática con el patrón ORIGINAL o VARIATION (según el botón de estos dos que parpadee). Al final del patrón *Ending*, por el contrario, el Arranger dejará de sonar.

1. Pare la reproducción del Arranger pulsando el botón [START/STOP] (éste se apagará).

2. Toque un acorde en la mitad izquierda del teclado para seleccionar el tono del patrón de Introducción.

3. Pulse el botón [INTRO].



4. Pulse el botón [START/STOP] para iniciar la reproducción del Arranger.
El Arranger reproducirá la introducción del Estilo musical seleccionado actualmente.
Nota: Evite tocar acordes mientras suena la Introducción. La mayoría de los patrones Intro ya contienen cambios de acordes, por lo que si toca acordes diferentes pueden darse unos resultados muy extraños.

5. Pulse el botón [ORIGINAL] o [VARIATION] mientras suene la Introducción.
El botón en cuestión empezará a parpadear para indicar que el patrón correspondiente está preparado para empezar a sonar una vez terminada la Introducción.

6. Espere a que el patrón ORIGINAL o VARIATION esté sonando, y a continuación pulse el botón [ENDING].
Al final del ciclo del patrón actual, el Arranger empezará a tocar el patrón Ending y a continuación dejará de sonar.
Nota: Aquí también, es aconsejable no tocar acordes durante la reproducción de la frase Ending.

Nota: Consulte"Detalles sobre el Arranger y los Estilos musicales" en la página 59 donde se explican las demás funciones del Arranger.

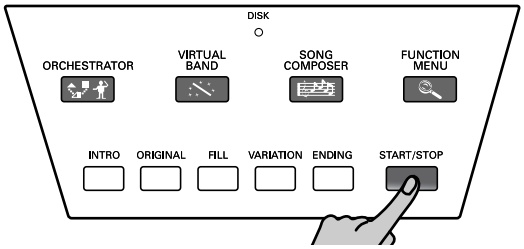
Nota: También puede seleccionar patrones mediante el Aftertouch. Consulte la página 96.

3.5 Añadir una melodía al acompañamiento

Si configura el VA-76 utilizando la función Easy Routing, no sólo seleccionará un Estilo musical sino también un sonido para la mano derecha. Ahora añadiremos una melodía en directo al acompañamiento.

1. Pulse el botón [ORIGINAL] o [VARIATION] y toque un acorde en la mitad izquierda del teclado.
No importa cuál de estos dos patrones seleccione, siempre que éste vaya sonando todo el tiempo. Tenga también en cuenta que puede tocar una única nota en la mitad izquierda, ya que la función de acordes simplificados está actualmente activada.

2. Pulse el botón [START/STOP] para iniciar la reproducción del Arranger.



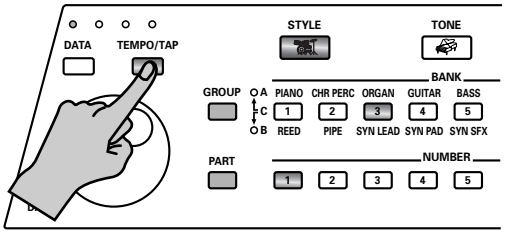
3. Toque una melodía en la mitad derecha del teclado.

4. Mientras lo haga, intente tocar acordes (o notas) adecuadas para la melodía que esté interpretando.
Nota: No es necesario mantener pulsadas las notas de los acordes todo el tiempo, ya que el Arranger lo hace de manera automática. Basta con pulsar brevemente las notas apropiadas con la mano izquierda. La función que se encarga de ello se conoce como "ARR Hold" (consulte la página 101).

Cambiar el tempo

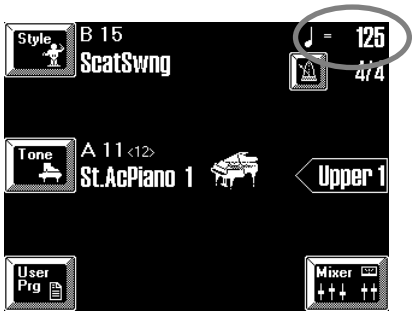
Si el Arranger es demasiado rápido (o demasiado lento), aquí explicamos la manera de cambiar el tempo del Estilo musical:

1. Si el botón [TEMPO/TAP] no está iluminado, púlselo.



2. Utilice el dial [TEMPO/DATA] para ajustar el valor de tempo deseado.

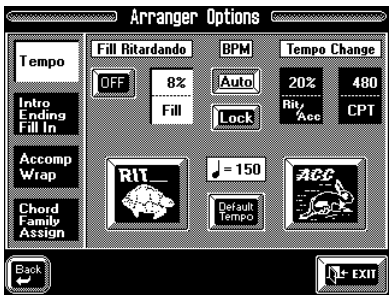
El nuevo tempo aparecerá en el ángulo superior derecho de la pantalla:



También puede pulsar el botón [TEMPO/TAP] varias veces siguiendo el ritmo del tempo deseado. Esto se conoce como la función *Tap Tempo*. Con ello se ajustará el tempo según la velocidad con que pulse el botón.

Para volver rápidamente al tempo por defecto, haga lo siguiente:

3. Pulse y mantenga pulsado el botón [TEMPO/TAP].
La pantalla tendrá el siguiente aspecto:



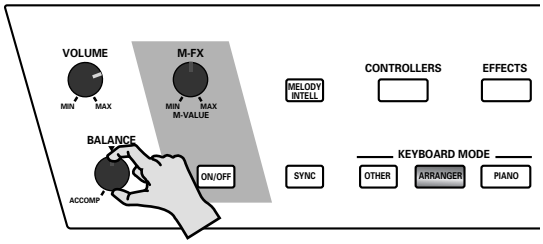
4. En esta página, pulse el campo [Default Tempo].
Consulte la página 104 donde encontrará las demás opciones de tempo.

5. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.

Balance: si la melodía es demasiado suave o fuerte

Puede encontrarse con que la melodía suena demasiado suave, o demasiado fuerte, con relación al acompañamiento del Estilo musical. En este caso …

Utilice el mando [BALANCE] para corregir el balance del volumen entre el acompañamiento y su interpretación en solo.



Gírelo hacia la izquierda (ACCOMP) si no puede oír el acompañamiento. Gírelo hacia la derecha si la melodía suena demasiado suave.

Seleccionar sonidos para la mano derecha

Imagine que le gusta el sonido de la mano derecha pero cree que no es muy adecuado para el Estilo Musical seleccionado actualmente. Aquí se explican dos maneras muy sencillas para asignar un sonido diferente a la mano derecha.

A partir de ahora utilizaremos la palabra "Tones" para los sonidos del VA-76.

Nota: En la siguiente explicación asumiremos que el Arranger sigue estando activo (el botón [ARRANGER] debe estar iluminado).

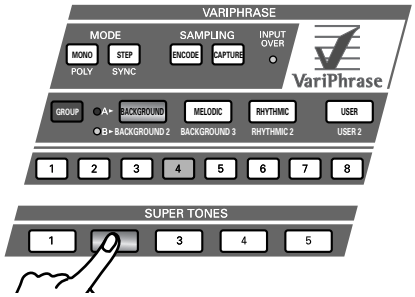
Nota: Existe también la manera "clásica" de seleccionar Tones que aquí no explicaremos. Consulte los detalles en la página 37.

Super Tones

Una de las funciones especiales del VA-76 es la posibilidad de "reservar" 5 Tones (Originales) + 5 Tones (Usuario) y seleccionarlos casi al instante. Aquí se explica su funcionamiento:

1. Pare la reproducción del Arranger pulsando el botón [START/STOP] (éste se apagará).

2. Pulse uno de los botones SUPER TONES [1]~[5].



Con ello se seleccionará el Tone asignado actualmente al botón que haya pulsado (consulte la siguiente página de pantalla). Este Tone se selecciona para la parte Upper1.

Nota: Consulte "¿Qué son las 'partes'?" en la página 35 donde encontrará más información acerca de Upper1. Por ahora, basta con saber que Upper1 es la parte que está asignada a la mitad derecha del teclado (a menos que haya seleccionado VariPhrase).

La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:

La siguiente figura muestra los Tones originales que pueden asignarse al botón SUPER TONES [1].

Existen dos grupos de asignación: "FACTORY" y "USER". Consulte los detalles en la página 85. Factory" sólo significa que el número de posibles opciones está restringido a 40 Tones (y no 3.646).

3. Toque algunas notas en la mitad derecha del teclado.

4. Si lo desea, puede probar un sonido diferente pulsando otro campo (por ejemplo, "Vibraphone w").

Existe un segundo grupo llamado USER en el que puede asignar uno de los 3,646 Tones a cada uno de los botones SUPER TONES. Consulte la página 85.

5. Puede pulsar el botón [START/STOP] para ver si el nuevo Tone seleccionado es más adecuado para el Estilo musical.
Simplemente como referencia: si mantiene pulsado uno de los botones SUPER TONES, aparecerá la siguiente página de pantalla:

En este caso pulse el campo [EXIT], ya que ahora no necesitamos esta función. Consulte los detalles en la página 85.

6. Pulse otro de los botones SUPER TONES.
Aquí también dispone de 8 posibilidades, una de las cuales ya está seleccionada. Pulse otro campo de la pantalla para cambiar la asignación para el botón SUPER TONES activo.

Nota: El campo [CUSTOMIZE] permite guardar una nueva asignación (después de pulsar otro campo de instrumento en la pantalla). El Tone en cuestión se seleccionará la siguiente vez que pulse el botón SUPER TONES correspondiente.

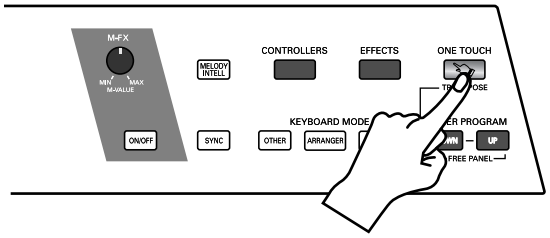
7. Pare la reproducción del Arranger pulsando el botón [START/STOP] (éste se apagará).

One Touch

Otra manera de seleccionar un Tone adecuado para la parte de la mano derecha mientras trabaja con el Arranger es utilizando la función ONE TOUCH. En realidad, One Touch hace mucho más que seleccionar un Tone para Upper1. Consulte los detalles en la página 99.

Nota: La función One Touch está pensada para el registro rápido de las partes Upper1 y Upper2 cuando las utilice junto con el Arranger. Si pulsa el botón [ONE TOUCH] mientras el Arranger no está disponible, aparecerá la página de selección. Si a continuación selecciona una memoria One Touch, se iluminará el botón Keyboard Mode [ARRANGER]. Esto significa que el Arranger se ha activado.

1. Pulse el botón [ONE TOUCH].



Ahora la pantalla cambiará a:

Lo importante a tener en cuenta, no obstante, es que hay cuatro memorias One Touch por Estilo musical (para los 128 Estilos de la ROM, las 64 memorias Disk Link y la memoria Disk User).

2. Pulse uno de los campos grandes [1]~[4] para seleccionar la memoria One Touch correspondiente.

Si pulsa el tercer campo, la pantalla cambiará a la siguiente:

Nota: Si el Arranger empieza a sonar de repente, en primer lugar pulse el botón [START/STOP] y a continuación el botón [SYNC]. One Touch también activa la función SYNC.

3. Pulse el campo [OFF] si ya no necesita más el ajuste de One Touch.

Si no pulsa el campo [OFF], el botón [ONE TOUCH] continuará iluminado para indicar que aún está utilizando el programa One Touch.

4. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.

Utilizar VariPhrases

La función VariPhrase es una revolucionaria tecnología de Roland que permite manipular la información de audio (muestras) de una manera increíbelemente flexible.

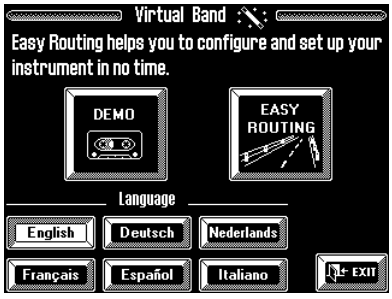
Una vez haya muestreado y codificado las frases, éstas podrán tocarse igual que cualquier otro sonido "normal" (los que ha estado utilizando hasta ahora), pero dispondrá de la ventaja de poder añadir frases vocales, etc., que sonarán perfectas en cualquier tono, y a cualquier tempo. VariPhrase es, por lo tanto, ideal para añadir partes vocales o solos como si los ejecutara en vivo sobre los acompañamientos del VA-76.

Se han preprogramado seis frases para cada uno de los 128 Estilos musicales internos. También podrá muestrear o importar su propio material de audio y utilizarlo con cualquier Estilo musical que le parezca. Consulte "Más información acerca de la parte VariPhrase" en la página 69.

Aquí se explica la manera de utilizar las VariPhrases preprogramadas:

Nota: Puede ignorar los pasos (1)~(5) si no desea seleccionar otro Estilo musical (ya que éstos pasos son para ello).

1. Pulse el botón [VIRTUAL BAND] para seleccionar la siguiente página de pantalla:



2. Pulse el campo [EASY ROUTING].

3. Pulse el campo [In A BAND].

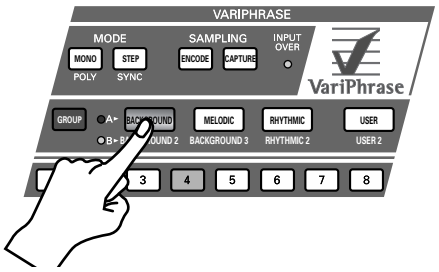
4. Realice todas las selecciones necesarias.

5. En la página "Seleccione un solo instrumento para la mano derecha" seleccione el sonido que prefiera.

Aquí no la utilizaremos, por lo que debe seleccionar un sonido

6. Compruebe que el botón Keyboard Mode [ARRANGER] esté iluminado, y púlselo si no lo está.

7. Pulse el botón VARIPHRASE [MELODIC] (para que se ilumine).



La pantalla mostrará brevemente la siguiente página, en la que podrá seleccionar otra frase. Pero ahora debe ignorarla. Desaparecerá al cabo de unos segundos.

La parte VariPhrase se activa, mientras que la parte Upper1 se desactiva de manera automática. Compruébelo pulsando el botón Keyboard Mode [OTHER]: el campo debería aparecer en blanco, mientras que [UP1] debería aparecer en azul. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.

Nota: Consulte"¿Qué son las 'partes'?" en la página 35 donde encontrará los detalles acerca de UP1, UP2, etc.

(Tenga en cuenta que, después de activar la parte VariPhrase puede añadir la parte Upper1 y otras partes del teclado. En primer lugar debe activar la parte , y a continuación activar UP1, etc.)

8. Toque algunas notas en la mitad derecha del teclado. Empiece tocando notas una a una, y a continuación pruebe algunos acordes.

Impresionante ¿no? Pero el realismo de los sonidos que oye no es ni tan sólo la mitad de la historia:

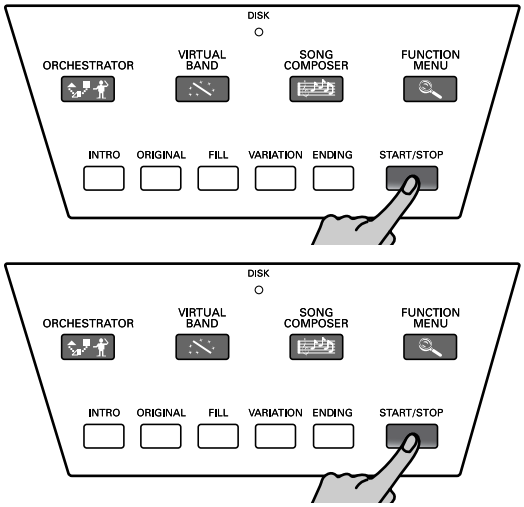
9. Utilice el dial [TEMPO/DATA] para cambiar el tempo.

También puede pulsar [TEMPO/TAP] varias veces (función Tap Tempo).

10. Vuelva a tocar algunas notas en la mitad derecha del teclado, y cambie el tempo mientras lo hace.

El audio seguirá cualquier cambio de tempo – y seguirá sonando igual de perfecto. La frase continuará sonando pero se transpondrá.

11. Seleccione el patrón Original o Variation (consulte la página 25), toque un acorde en la mitad izquierda del teclado, y pulse el botón [START/STOP] para iniciar la reproducción del Arranger.



12. Vuelva a cambiar el tempo mientras suena el Arranger, y toque algunas notas de VariPhrase.

13. Ahora pruebe las dos frases predefinidas restantes pulsando en primer lugar el botón [BACKGROUND] y a continuación el botón [RHYTHMIC].

La diferencia entre las frases BACKGROUND, MELODIC y RHYTHMIC se basa en su uso: Las frases Background son perfectas para efectos de partes vocales de acompañamiento, las frases Melodic pueden sustituir a un vocalista, y las frases Rhythmic pueden verse como "raps melódicos".

Nota: Consulte la página 45 donde encontrará algunos ejemplos de las VariPhrases asignadas a los Estilos musicales. Tenga en cuenta que no todas las VariPhrases empiezan en el primer tiempo. Éstas aparecen indicadas en negrita en la lista.

Evidentemente, pueden hacerse muchas otras cosas, por lo que deberá leer "Detalles de VariPhrase" en la página 45.

Nota: En modo SPLIT mode (consulte la página 36), puede decidir si desea tocar la part VariPhrase mediante la part derecha o izquierda del teclado.

Nota: También puede cantar Vd. mismo conectando un micrófono al zócalo VARIPHRASE [INPUT]. Consulte "Utilizar vocales en vivo" en la página 57.

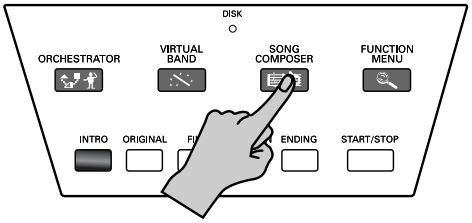
3.6 Escuchar Archivos MIDI Estándar

Los Archivos MIDI Estándar son secuencias que casi cualquier secuenciador puede leer. Aunque puede utilizar el VA-76 como un "equipo de reproducción" de estos Archivos MIDI Estándar, también es posible enmudecer la parte de la melodía para tocarla en directo.

1. Inserte el disco Zip™ suministrado en la unidad apropiada (la de debajo del teclado).
Nota: Mientras que los discos Zip son demasiado grandes para la unidad de disquetes, tenga cuidado de no insertar ningún disquete en la unidad Zip, ya que podría dañar la unidad o sus cabezales.

2. Si es necesario, pulse el botón [START/STOP] para parar la reproducción del Arranger.

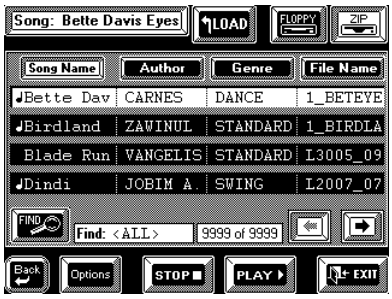
3. Pulse el botón [SONG COMPOSER].



La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:

(Puede haber un nombre diferente o ningún nombre en el campo de color blanco superior en el VA-76.)

4. Pulse el campo [Song List].

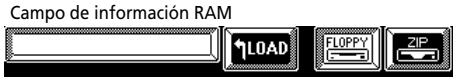


Espere a que la unidad Zip (o para disquetes) lea lo que hay en el disco.

5. Si el campo [ZIP] no aparece en blanco, púlselo.

6. Utilice los campos [←][→] para seleccionar el siguiente o previo grupo de cuatro canciones si la que desea escuchar no aparece en la pantalla.
También puede utilizar el dial [TEMPO/DATA] para ello.

7. Pulse un campo de canción para seleccionar la canción que desee escuchar.
El campo de información RAM seguirá estando vacío.

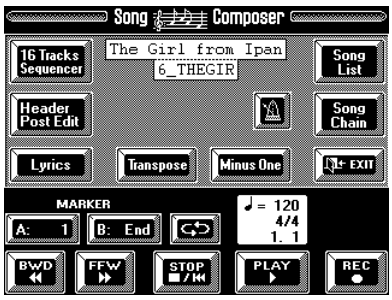


Esto es debido a que la canción seleccionada aún no se ha cargado en la memoria RAM del VA-76 y, por lo tanto, no puede reproducirse directamente.

8. Pulse el campo [Load].
Esta vez, el nombre de la canción seleccionada aparecerá en el campo de información RAM.

9. Pulse el campo [PLAY ►] para iniciar la reproducción.
Si lo desea, ahora podrá tocar sobre este Archivo MIDI Estándar. No obstante, no podrá utilizar el Arranger mientras suene el Song Composer.

10. Pulse el campo [STOP ■|◄] para detener la reproducción.
Si lo desea, puede pulsar el campo [←Back] para volver a la página inicial del Song Composer:



A continuación puede utilizar [◄◄ BWD] y [FFW ►►] para rebobinar a un compás previo o para avanzar rápidamente a un compás posterior. Consulte los detalles en "Detalles de Song Composer" en la página 65.

También puede pulsar el campo [EXIT] para volver a la página Master, aunque esto no sería muy práctico.

- Durante la reproducción de Song Composer, la página Master tendrá el siguiente aspecto:

Si pulsa el campo [Song] volverá a la página de pantalla en la que podrá seleccionar otra canción. No obstante, en la página Master no podrá controlar la reproducción del Song Composer (Start, Stop, REW, FFW, etc.).

- Si para la reproducción del Song Composer, al seleccionar la página Master se desactivará el modo Song Composer y volverá al modo Arranger, en el que podrá utilizar la función de acompañamiento automático.

Reproducción Minus One

El VA-76 permite enmudecer una parte concreta de la canción que está reproduciendo actualmente. Puede utilizar esta función para enmudecer la parte de solo en el disco para poder tocarla en directo. Esto se conoce como *Reproducción Minus One* (debido a que una parte de la canción original se enmudece).

Puede reproducir en solo cualquier parte que desee, e incluso enmudecer diversas partes a la vez.

Todas las partes del teclado siguen estando activas. Es decir, puede utilizar las partes Upper1/2, VariPhrase, Lower1/2 y M.Bass en cualquier combinación de división o de superposición (consulte la página 35) deseada. La parte MDR también está disponible, pero, al seleccionar esta parte todas las otra parte del teclado se desactiva de manera temporal.

Nota: Siempre que empiece a reproducir una canción nueva o que vuelva al principio de la canción actual (pulsando el campo [STOP ■|◄]*), todas las partes del teclado, excepto Upper1, se desactivarán y el VA-76 seleccionará el modo Whole Keyboard. No obstante, esto no es lo que ocurre si selecciona una memoria de Programa de Usuario.*

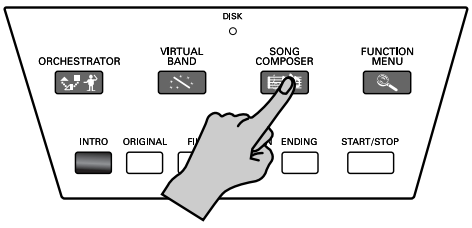
Nota: Cuando reproduzca una de sus canciones propias en la que haya utilizado la parte VariPhrase y una de sus frases propias (memoria de usuario), deberá cargar la o las frases en cuestión antes de iniciar la reproducción. Consulte la página 69.

1. Inserte el disco Zip™ (VA-7) o el disquete (VA-5) suministrado en la unidad apropiada.

Evidentemente, también puede utilizar cualquier otro disco Zip o disquete. No obstante, éste debe contener un Archivo MIDI Estándar.

2. Si es necesario, pulse el botón [START/STOP] para parar la reproducción del Arranger.

3. Pulse el botón [SONG COMPOSER].



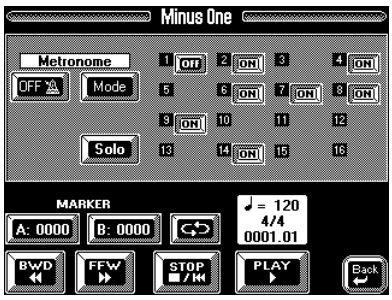
4. Consulte los pasos (4)~(8) anteriores para seleccionar la canción deseada en el disco.

Es aconsejable iniciar la reproducción y pararla después de algunos compases.

Nota: Si el campo del ángulo superior izquierdo de la pantalla Master muestra [Song], podrá pulsarlo para pasar a la página en la que podrá seleccionar un Archivo MIDI Estándar.

5. En la página *Song Composer*, pulse el campo [Minus One].

La pantalla tendrá el siguiente aspecto:



Los números 1~16 representan las pistas del Archivo MIDI Estándar seleccionado. Los Archivos MIDI Estándar pueden contener hasta 16 partes diferentes, y cada una puede recibirse en un canal MIDI diferente.

Los campos [ON]/[OFF] junto a los números indican si las pistas en cuestión se reproducirán o no. Si no hay ningún campo significa que esta pista no contiene información.

6. Pulse el campo [ON] junto a la pista / canal [4].

En la mayoría de los Archivos MIDI Estándar, la parte de la melodía está asignada a la pista / canal 4. Pulsar este campo (para que muestre [OFF]) es, por lo tanto, una buena opción. Este canal se corresponde con la parte UP1 del VA-76.

Nota: El status de activada / desactivada de las pistas puede escribirse en un Programa de usuario (consulte la página 127).

7. Seleccione un Tone para la parte Upper1 (UP1).

Consulte "Super Tones" en la página 28 o "Seleccionar Tones para las partes del teclado" en la página 37. Hay una función que permite vincular la selección del Tone para la parte Upper1 a los ajustes de los parámetros de la canción seleccionada para que la melodía suene exactamente igual que la parte original. Consulte más adelante.

8. Pulse el campo [STOP ■|◄]dos veces para volver al principio de la canción.

9. Pulse [PLAY ►] para iniciar la reproducción, y toque sobre el Archivo MIDI Estándar.

Puede utilizar las funciones de interpretación (consulte la página 51). Si es necesario, utilice el dial [TEMPO/DATA] o el botón [TEMPO/TAP] para cambiar el tempo.

10. Pulse el campo [STOP ■|◄] para detener la reproducción.

11. Pulse el campo [←Back] para volver a la página *Song Composer*.

12. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.

La página Master tendrá ahora un aspecto diferente, debido a que el campo del ángulo superior izquierdo será [Song]. Consulte la página 31.

13. Pulse el botón Keyboard Mode [ARRANGER] si desea volver a utilizar el Arranger.

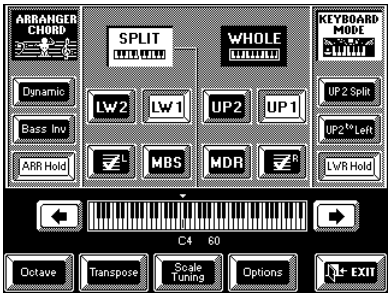
UP1 vinculada a una canción

Aquí explicamos una función que puede resultar muy útil al reproducir Archivos MIDI Estándar con la parte de melodía enmudecida (lo que llamamos reproducción "Minus One") para poder tocarla en vivo. Consulte los detalles acerca de las interpretaciones Minus One en la página 32.

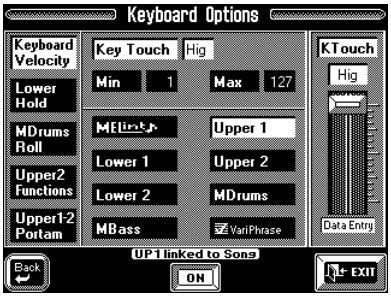
Vincular la parte Upper1 a Song Composer significa que ésta utilizará el mismo Tone que la parte de melodía original (en la pista 4) del Archivo MIDI Estándar / canción. Los Pitch Bends, la modulación y los demás efectos de interpretación también se enmudecerán.

1. Pulse el botón Keyboard Mode [OTHER].

2. En la página de pantalla que aparecerá ahora, pulse el campo [KEYBOARD MODE] del ángulo superior derecho (si éste no aparece en blanco).



Pulse el campo [Options]. La pantalla tendrá el siguiente aspecto:



3. Pulse el campo UP1 Linked to Song [OFF] para que pase a [ON].

La parte Upper1 estará ahora vinculada a la pista 4 del Archivo MIDI Estándar que esté reproduciendo. En algunos casos, esto puede significar que el sonido cambiará en algún punto dentro de la canción – pero como mínimo lo hace con una sincronización perfecta con el acompañamiento, con lo cual no deberá preocuparse de ello.
Nota: El ajuste por defecto para este parámetro es "ON".

4. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.

5. Pulse [SONG COMPOSER] para volver a la página de canción.

4. Detalles del VA-76

En este capítulo observaremos en detalle algunas de las funciones del VA-76. Mientras que la "Introducción rápida" en la página 22 mostraba lo que podría esperar y la manera de obtener una gratificación al instante, este capítulo es algo más técnico. Pero aquí tampoco se cubrirán todos los parámetros y funciones para no abrumarle. Por lo tanto, también deberá leer el resto de este manual.

Nota: El índice alfabético al final de este manual puede serle de gran ayuda para localizar la información deseada en el futuro.

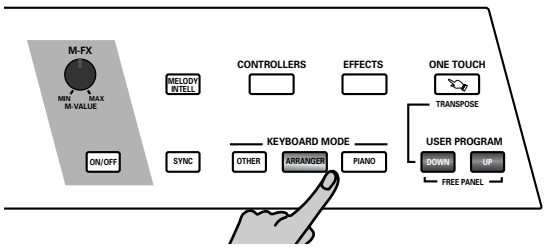
4.1 Detalles del modo de teclado

El ajuste KEYBOARD MODE es el parámetro más importante del VA-76 debido a que determina las partes (o Tones) y secciones disponibles. Aunque la función Easy Routing (consulte la página 22) ajusta estos parámetros de manera automática según sus respuestas, debería familiarizarse con el concepto KEYBOARD MODE.

Modos Arranger y Piano

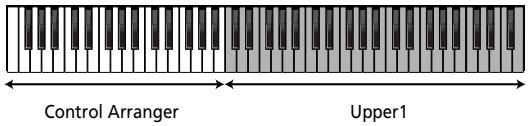
El VA-76 dispone de dos modos de teclado básicos: ARRANGER y PIANO. Éstos pueden seleccionarse utilizando los botones [ARRANGER] y [PIANO].

En muchos casos, pulsar [ARRANGER] o [PIANO] es un buen punto de partida para después seguir afinando los parámetros. Seleccione ARRANGER cuando desee utilizar la función de acompañamiento automático y desea activar el reconocimiento de acordes en la mitad izquierda(Para más información consulte la página 102). Seleccione PIANO para desactivar el reconocimiento de acordes del Arranger.



Nota: Al pulsar uno de estos botones no sólo seleccionará el modo de teclado deseado, sino también una serie de parámetros. En algunos casos, las partes que pueda haber estado utilizando hasta este punto se enmudecerán. Otro aspecto importante es que el punto de división (consulte más adelante) se ajustará a "C4" cuando pulse [ARRANGER].

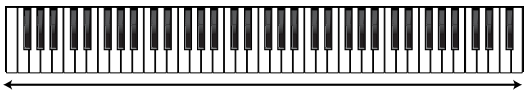
En el **modo ARRANGER**, el teclado se divide en dos mitades. La mitad *izquierda* se utiliza para tocar acordes que el Arranger utilizará para transponer los patrones del Estilo musical a tiempo real. La mitad *derecha*, por su parte, puede utilizarse para añadir una melodía en vivo al acompañamiento automático del Arranger. Esta melodía puede tocarse utilizando la parte Upper1 (UP1). Puede añadir otras partes para crear sonidos más ricos. Consulte la página 36.



Los ajustes que se ven afectados por el botón KEYBOARD MODE [ARRANGER] son:

Modo de *división* con el punto de división en C4.
En la mitad derecha del teclado sólo está activa la parte UP1 (consulte "¿Qué son las 'partes'?" más adelante, donde encontrará una explicación de este concepto).
Arranger Chord= *Left* (consulte la página 102).
El reconocimiento de acordes *Inteligente* (consulte la página 101).
Esto significa que un botón (aquí [ARRANGER]) permite preparar los parámetros principales para trabajar con el acompañamiento automático (llamado "Arranger").

En el **modo PIANO**, la parte Upper1 está asignada a todo el teclado.



Upper 1 (UP1) utilizando el Tone *A11 St.AcPiano 1*

Más adelante descubrirá que esta manera de utilizar el teclado se llama *Whole*, y que no es necesario trabajar con un sonido de piano.

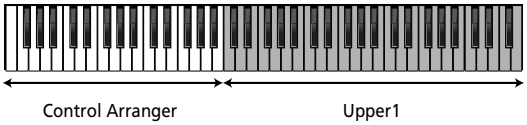
Los ajustes que se ven afectados por el botón KEYBOARD MODE [PIANO] son:

Modo *Whole* con sólo UP1 activa.
Se asigna el Tone *11 St.AcPiano 1* a UP1.
Arranger Chord= *Off* (consulte la página 102).
Esto significa que el Arranger no puede transponerse a tiempo real mientras el botón [PIANO] está iluminado. No obstante, puede utilizar el acompañamiento de percusión del Arranger para el acompañamiento de ritmo. Pulse el botón [START/STOP] para iniciarlo y pararlo.

Nota: Existe un parámetro Global que permite bloquear la selección del Tone de piano para UP1 y seguir utilizando el Tone asignado actualmente a la parte Upper1. Consulte la página 195.

Punto de división en el modo Arranger

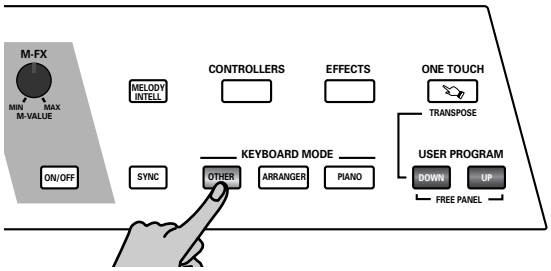
Cuando el botón [ARRANGER] esté iluminado, el teclado se dividirá en dos mitades. El punto de división se encontrará en una tecla C. Esta tecla es la "C 4":



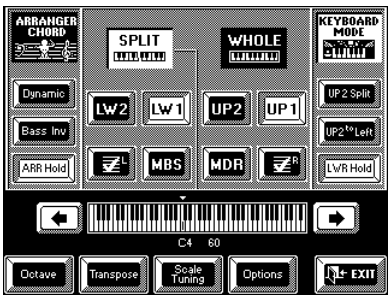
Puede haber algunas situaciones en las que la gama asignada automáticamente no será la adecuada. En este caso, puede cambiar el punto de división:

1. Pulse el botón Keyboard Mode [ARRANGER] (para que se ilumine).
Con ello activará el Arranger y se dividirá el teclado.

2. Pulse el botón Keyboard Mode [OTHER].



La pantalla tendrá más o menos el siguiente aspecto:



Si no aparece esta página, pulse el campo [SPLIT] para que éste aparezca en blanco.

3. Utilice los campos [←][→] a la izquierda y a la derecha del teclado que aparece para seleccionar el nuevo punto de división.
El intervalo de este ajuste es F1~F#7.
Nota: Los ajustes pueden escribirse en un Programa de usuario más adelante. Consulte la página 127.

Other

Cuando cambie algunos de los parámetros Other, el botón [ARRANGER] o [PIANO] se apagará (si hasta este momento estaba iluminado). Esto se hace para indicar que los ajustes actuales no se corresponden con los ajustes predefinidos del modo Arranger o Piano.

Tal como ya se ha comentado, los botones Keyboard Mode [ARRANGER] y [PIANO] seleccionan el modo Arranger o Piano y también definen diversos ajustes predefinidos. En la mayoría de los casos, estos ajustes funcionarán correctamente. No obstante, existen otras posibilidades que permiten utilizar el VA-76 de una manera más flexible. Antes de pasar a ellas nos gustaría clarificar lo siguiente:

¿Qué son las 'partes'?

El VA-76 permite utilizar diversos sonidos a la vez. Algunos de estos sonidos pueden tocarse a tiempo real. Éstas son las *Partes de teclado*. Las demás partes las tocan el Arranger / los Estilos musicales y se conocen como *Partes de estilo*. Y finalmente, existen las *Partes de canción* que se controlan con la función Song Composer.

A continuación encontrará una explicación de las Partes de teclado. (Consulte la página 107 donde encontrará los detalles acerca de las Partes de estilo.)

- **UP1** (Upper1): Aunque sólo hay pequeñas diferencias entre Upper1 y Upper2, Upper1 es normalmente la parte de solo principal (y se activa de manera automática en el modo Piano).
- **UP2**: La parte Upper2 puede utilizarse como una parte de solo adicional para superponerla a la parte Upper1, o como un sonido de melodía alternativo. Excepto cuando la función UP2 Split está activada, (consulte la página 86), es perfectamente posible activar Upper2 mientras Upper1 está desactivada.
- **(VariPhrase)**: Esta parte dispara la función VariPhrase (consulte la página 29).
- **MEL Int** (Melodía inteligente): Esta parte se dispara desde el Arranger y toca armonías automáticas. No es posible tocarla en vivo. Puede seleccionar entre 18 tipos de armonías (consulte la página 99).
- **LW1**: La parte Lower1 permite tocar acordes con la mano izquierda. Utilícela siempre que desee añadir acordes en vivo, como cuerdas, a la melodía de la mano derecha.
- **LW2**: La parte Lower2 es a Lower1 lo que Upper2 es a Upper1, es decir, permite añadir un segundo sonido a las notas que toque con la mano izquierda, o alternar entre dos sonidos.
- **MBS**: La parte de bajo manual puede producir una parte de bajo semiautomática para las notas de la mano izquierda. Sólo está disponible en el modo SPLIT (consulte más adelante). Si la activa mientras las partes Lower están desactivadas, dejará de dispararse de manera automática, en cuyo caso también podrá tocar acordes.
- **MDR**: La parte de percusión manual es ligeramente diferente de las demás partes de teclado por el hecho de que para esta parte sólo es posible seleccionar Grupos de percusión. No permite tocar melodías debido a que cada tecla tiene asignado un sonido diferente. Seleccione esta parte siempre que desee tocar percusión en el teclado. Consulte la página 42.

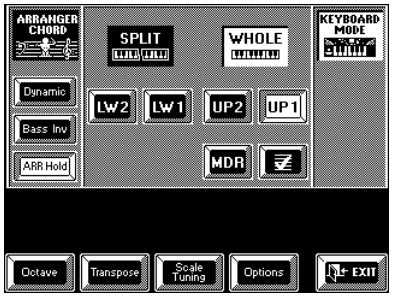
Utilizar el modo de teclado WHOLE

Whole significa que todas las teclas disparan la o las mismas partes. Por lo tanto, no hay ninguna división. Es posible asignar hasta cinco partes a todo el teclado: LW1, LW2, UP2, UP1, y la parte . La parte MDR no puede superponerse sobre (añadirse a) las demás partes. Tenga también en cuenta que cuando active la parte , todas las demás partes (excepto UP2) se desactivarán. No obstante, puede añadir UP1, LW1 y LW2 a la parte VariPhrase una vez haya activado esta última.

1. Pulse el botón Keyboard Mode [OTHER].

2. Pulse el campo [KEYBOARD MODE] en el ángulo superior derecho (para que aparezca en blanco).

La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto (el campo [KEYBOARD MODE] debe aparecer en blanco):



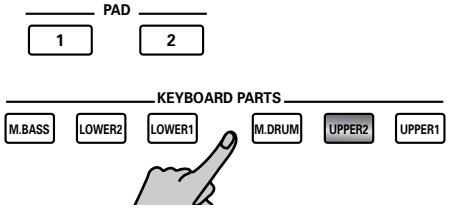
3. Si el campo [WHOLE] no aparece en blanco, púlselo para que la pantalla tenga el aspecto de la figura anterior.
En la parte central de esta página puede activar todas las partes de teclado que necesite, y desactivar las que no desee.

Activar y desactivar partes

4. Pulse los campos de las partes (LW2, LW1, etc.) que desee tocar desde el teclado, y desactive las partes que no necesite.
Las partes activas aparecerán en campos de color blanco, (y su botón se iluminará, consulte a continuación), mientras que las partes desactivadas aparecerán en azul.

No obstante, tenga en cuenta que al activar el campo [MDR] o se desactivarán [LW1], [LW2], y [UP1] (así como [MDR] o). No obstante, después de activar la parte VariPhrase, podrá añadir las partes UP1, UP2, LW1 y LW2 si lo desea.

Otra forma de activar y desactivar las partes del teclado es utilizando los botones KEYBOARD PARTS a la derecha de la sección BANK/NUMBER:



Si una parte está activada, su botón se iluminará (Upper2 en la imagen anterior).
Nota: El botón [M.BASS] sólo se puede activar en modo SPLIT.

Nota: Si no aparece ningún campo de parte de color blanco (y si ninguno de los botones KEYBOARD PARTS se iluminan), las notas que toque en el teclado no se oirán. (No obstante, sería posible seguir controlando el Arranger.)

Por cierto: seleccionar WHOLE no significa que se desactive automáticamente el Arranger, o que éste no pueda utilizarse. Consulte los detalles en "Modo Arranger Chord" en la página 102.
Nota: Los ajustes pueden escribirse en un Programa de usuario más adelante. Consulte la página 127.

Utilizar el modo de teclado SPLIT

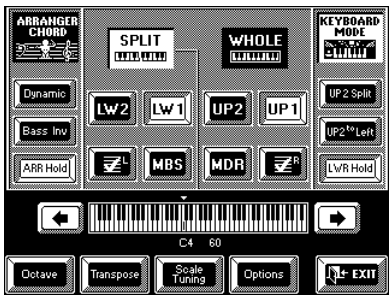
Split significa que el teclado está dividido en dos mitades (en C4 mencionado anteriormente). Puede utilizar las partes VariPhrase ( ), LW1, LW2, y MBS en la mitad izquierda, y las partes UP1 y UP2 en la mitad derecha. (También es posible utilizar una división adicional entre UP1 y UP2, consulte "Upper 2 Split" en la página 86.)

Alternativamente, puede utilizar la parte MDR en la mitad derecha del teclado y tocar percusión para los acordes que toque con las partes LW. Otra opción sería utilizar la parte VariPhrase ( ) en la mitad derecha y LW1 y/o LW2 (con o sin la parte MBS) en la mitad izquierda. Observe que es posible asignar la parte VariPhrase en la parte izquierda del teclado.

A continuación se explica la manera de activar el modo de teclado SPLIT:

1. Pulse el botón Keyboard Mode [OTHER].

2. Pulse el campo [KEYBOARD MODE] en el ángulo superior derecho (para que aparezca en blanco).
La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto (el campo [KEYBOARD MODE] debe aparecer en blanco):



3. Si el campo [SPLIT] no aparece en blanco, púlselo para que la pantalla tenga el aspecto de la figura anterior.
En la parte central de esta página puede activar todas las partes de teclado que necesite, y desactivar las que no desee.

Observe la línea que separa las partes , LW1, LW2, y MBS de las partes UP1, UP2, MDR y . A diferencia de los instrumentos con arreglos previos de Roland, el VA-76 permite tocar acordes (y añadir una parte de bajo automática) con la mano izquierda mientras toca percusión con la derecha. En el pasado, la parte MDR (o M. Drums) se asignaba de manera automática a todo el teclado, lo cual sigue siendo posible (en el modo WHOLE) pero no obligatorio.
Nota: Consulte "Tocar percusión en el teclado" en la página 42 donde encontrará más información acerca de la parte MDR

4. Pulse los campos de las partes (LW2, LW1, etc.) que desee tocar desde el teclado, y desactive las partes que no necesite.
Las partes activas aparecerán en campos de color blanco, (y su botón se iluminará, consulte a continuación), mientras que las partes desactivadas aparecerán en azul.

5. Si es necesario, cambie el punto de división. Consulte "Punto de división en el modo Arranger" en la página 35.
Este punto de división se aplica tanto al área de reconocimiento de acordes del Arranger como al modo de teclado SPLIT.

Nota: Si lo desea, puede activar una función Hold para las partes LW1/2. De esta manera, será suficiente con pulsar brevemente las notas que desee tocar en las partes LW1/2. El Arranger dispone de una función similar (llamada ARR Hold). Consulte también "LWR Hold" en la página 90.

Nota: Si no aparece ningún campo de parte de color blanco (y si ninguno de los botones KEYBOARD PARTS se iluminan), las notas que toque en el teclado no se oirán. (No obstante, sería posible seguir controlando el Arranger.)

Nota: Los ajustes pueden escribirse en un Programa de usuario más adelante. Consulte la página 127.

4.2 Detalles de los Tones

Seleccionar Tones para las partes del teclado

En la página 28 ya hemos mencionado los botones SUPER TONES, que pueden utilizarse para seleccionar un Tone entre 40 para la parte UP1, y la función One Touch, que prepara 4 Tones diferentes para ambas partes UP1 y UP2. Consulte también "One Touch" en la página 99.

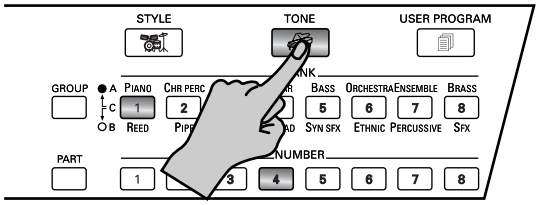
Ahora veremos la manera "clásica" de seleccionar Tones. Este método de selección está disponible para todas las partes del teclado.

En realidad, hay dos posibilidades que pueden utilizarse indistintamente en cualquier momento, excepto para seleccionar una Variación (sólo desde la pantalla). Por razones de claridad, no obstante, las trataremos como puntos independientes.

Selección de Tones desde el panel frontal

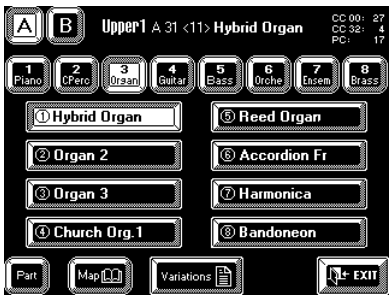
Nota: Todas las acciones con los botones aparecen reflejadas en la pantalla. Consulte "Selección de Tones desde la pantalla" en la página 39 donde se explica la información que aparece en la pantalla.

1. Indique al VA-76 que desea seleccionar un Tone (sonido): pulse el botón [TONE].

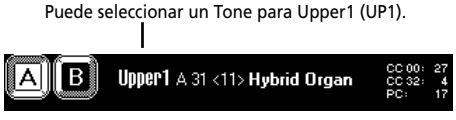


El VA-76 utiliza un sistema de código de colores muy sencillo y claro. Al pulsar el botón [TONE], su indicador, así como los botones BANK y NUMBER del Tone seleccionado actualmente, se iluminarán en rojo. El color para la selección de un Estilo musical (consulte la página 59) es el verde, mientras que el naranja se utiliza para seleccionar Programas de usuario.

La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:

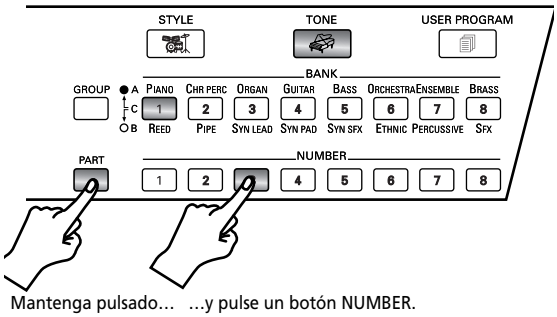


El nombre junto a los campos [A]/[B] indica la parte del teclado activa actualmente para la selección de Tone:



Nota: Los números del ángulo superior derecho de la pantalla indican la dirección MIDI del Tone seleccionado ("Organ 1").

2. Especifique la parte para la cual desea seleccionar otro Tone:
Mantenga pulsado el botón [PART] y pulse uno de los botones NUMBER.



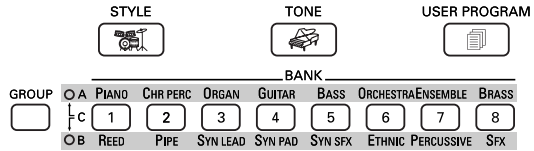
Mantenga pulsado... ...y pulse un botón NUMBER.

PART + NUMBER [1]	Upper 1
PART + NUMBER [2]	Upper 2
PART + NUMBER [3]	Manual Drums
PART + NUMBER [4]	– – –
PART + NUMBER [5]	Melody Intelligence
PART + NUMBER [6]	Lower1
PART + NUMBER [7]	Lower2
PART + NUMBER [8]	Manual Bass

Si sólo pulsa el botón [PART], todos los indicadores GROUP y BANK se apagarán, mientras que el indicador NUMBER correspondiente a la parte seleccionada actualmente se iluminará. Si a continuación lo suelta, aparecerá la página de selección de partes en la pantalla. Consulte también la página 39.
Nota: La parte VariPhrase ( ) no puede seleccionarse aquí. Utilice los botones [BACKGROUND], [MELODIC], [RHYTHMIC] y [USER] para seleccionar la VariPhrase deseada. Consulte "Detalles de VariPhrase" en la página 45.

3. Pulse el botón [GROUP] para seleccionar el grupo que contenga el Tone deseado (A o B, el indicador correspondiente se iluminará).
La pantalla anterior contiene ocho campos de selección de Bancos que dan detalles acerca del contenido de los bancos de Tones del Grupo seleccionado.
Nota: Consulte también las listas de Tones, que empiezan en la página 222 donde encontrará la dirección del Tone deseado.
Al seleccionar un Grupo, el VA-76 activa de manera automática el Banco que estaba activo en el Grupo previo. Aquí tiene un ejemplo: si la parte Upper1 utiliza actualmente el Tone "A31 Organ 1", si selecciona el grupo B significa que se seleccionará automáticamente el banco 3 (SYN LEAD) (pero aún oirá el órgano).

Otra manera de decidir qué grupo necesita es mirando los botones BANK del panel frontal. Los bancos del grupo A están impresos sobre los botones BANK, y los bancos del grupo B aparecen bajo los botones BANK:



4. Pulse un botón BANK [1]~[8] (para que se ilumine) para seleccionar un banco de Tones dentro del grupo activo.
Cada grupo de Tones (A y B) contiene ocho bancos.

Aquí tiene dos ejemplos:

a) para un sonido de solo de sintetizador, seleccione GROUP B y BANK 3 (SYN LEAD);

b) para un sonido de trompeta, seleccione GROUP A y BANK 8.

5. Pulse uno de los botones NUMBER [1]~[8] para seleccionar un Tone dentro del banco activo.
En este momento se cargará el nuevo Tone. Puede aprovechar este sistema para preparar el grupo y el banco con la mano izquierda, mientras continúa tocando la melodía con la mano derecha. A continuación, todo lo que deberá hacer es pulsar el botón NUMBER deseado justo antes del tiempo en que desea empezar a utilizar el nuevo Tone.

6. Toque algunas notas en el teclado para comprobar si está satisfecho con el Tone que acaba de seleccionar.
En muchos casos, el VA-76 no selecciona el Tone especificado sino uno todavía mejor (nuestro "favorito" para esta familia de Tones en concreto). Ésta es la razón por la que existe otra categoría de Tones llamada "Variation".

Aquí resumimos brevemente las diversas categorías de Tones:

Categoría de Tone	Significado
Group [Ejemplo: **B**]	El nivel más alto que especifica cuáles de los 8 bancos Tones están disponibles.
Bank [Ejemplo: B**3**–]	El segundo nivel cuyo contenido depende del grupo seleccionado. Cada banco contiene 8 Tones (números).
Number [Ejemplo: B3**8**]	Una memoria dentro del banco seleccionado. Especifica el Tone deseado.
Variation [Ejemplo: B38 **<2>**]	Un sonido alternativo para el Tone / número seleccionado que está directamente o indirectamente relacionado con la misma familia de Tones.

7. Si es necesario, seleccione otra Variación. Esto sólo es posible desde la pantalla. Consulte el paso (8) "Selección de Tones desde la pantalla" en la página 39.
El número de Variaciones depende del número de Tone seleccionado. Puede haber hasta 30. También es posible seleccionar "no Variation". Éste es el Tone en si, conocido como *Capital* (aparece sin ningún número entre < >).
Nota: Es posible cambiar la Variación "predefinida" (o Capital) que se selecciona al cargar un Tone. Puede cambiarla si no está satisfecho con nuestra selección "favorita". Consulte "Seleccionar sus propios Tone favoritos (Customize Preferred Tone)" en la página 40.

Nota: Además de las Variaciones, también existen los Mapas de Tones. Consulte los detalles en la página 41.

La pantalla de selección de Tone se comporta de la siguiente manera:

a) Si sólo selecciona un número (utilizando el pad BANK/NUMBER), no aparecerá la página de selección de Tones.

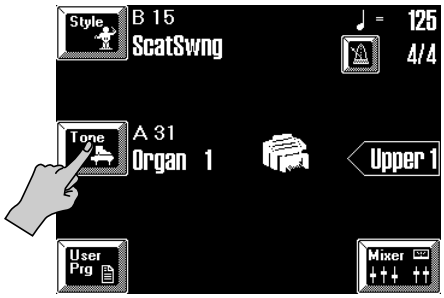
b) Si pulsa un botón BANK, la pantalla de selección de Tone esperará a que haya especificado un NUMBER, después de lo cual desaparecerá.

c) Si pulsa el botón [TONE] (o el campo [Tone]) y a continuación selecciona un Tone, la pantalla de selección de Tone no desaparecerá de manera automática. En este caso, deberá pulsar [EXIT].

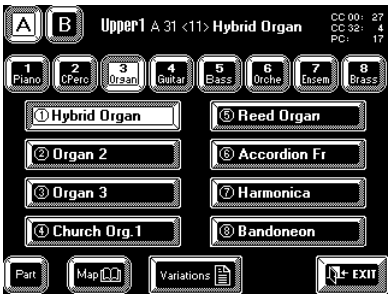
Selección de Tones desde la pantalla

Ahora veremos la manera de utilizar la pantalla para seleccionar Tones. Para los detalles acerca de los términos utilizados en este párrafo, consulte "Selección de Tones desde el panel frontal" en la página 37.

1. Pulse el campo [Tone] en la pantalla.

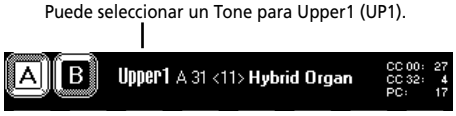


La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:



Si observa los botones BANK/NUMBER, verá que ahora se iluminan en rojo.

El nombre junto a los campos [A]/[B] indica la parte del teclado activa actualmente para la selección de Tone:

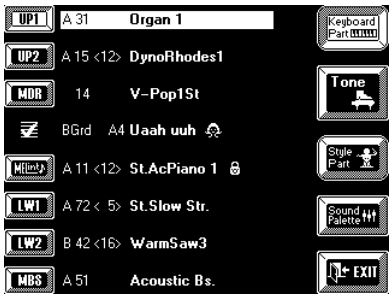


Nota: Los números del ángulo superior derecho de la pantalla indican la dirección MIDI del Tone seleccionado ("Organ 1").

2. Pulse el campo [Part] en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla.

Alternativamente, puede mantener pulsado el botón [PART] durante un segundo, y a continuación soltarlo. Con ello también pasará a la siguiente página de pantalla.

La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto. La parte seleccionada actualmente (cuyo nombre aparece dentro de la flecha en la página Master, consulte más arriba) aparecerá marcada:



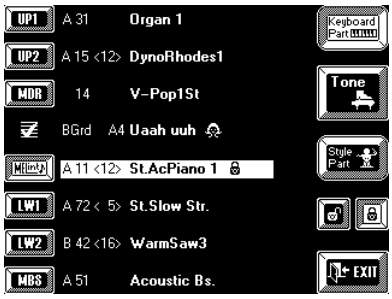
3. Pulse el campo de la parte de Teclado que desee seleccionar (UP1, UP2, etc. – columna izquierda).

Este campo aparecerá ahora en blanco sobre azul.

Nota: Aquí no es posible seleccionar la parte VariPhrase ( ) Utilice los botones [BACKGROUND], [MELODIC], [RHYTHMIC], y [USER] para seleccionar la VariPhrase deseada. Consulte "Detalles de VariPhrase" en la página 45.

Nota: Si no aparece esta página, pulse el campo [Keyboard]. Éste debe aparecer en blanco.

Si selecciona la parte MEL Int (M Int), la parte tendrá un aspecto algo diferente:

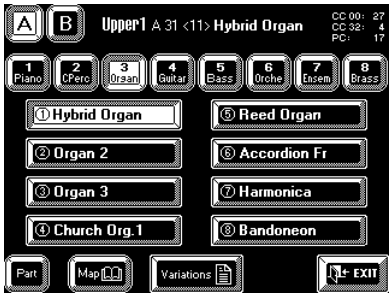


El candado permite ignorar los ajustes predefinidos. Consulte los detalles en la página 99. Éste también aparece para las partes del Arranger.

Nota: También puede utilizar el botón [PART] y el grupo de botones NUMBER para seleccionar la parte deseada(consulte la página 38).

4. Pulse el campo [Tone] para volver a la página de selección de Tones.

Ahora volverá a aparecer la siguiente página de pantalla:



5. Pulse el campo [A] o [B] para seleccionar el grupo de Tones deseado.

6. Pulse uno de los siguientes campos para seleccionar un banco dentro del grupo:

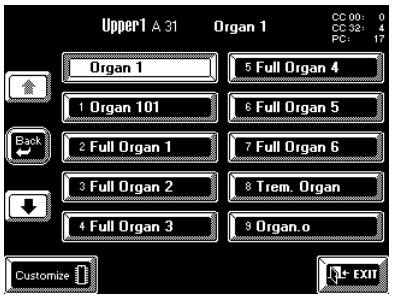
Utilice estos campos para seleccionar un Banco de Tones:

7. Pulse un campo de Tone para seleccionar un Tone (número).

Aquí también es posible que el VA-76 cargue otro Tone diferente del que ha seleccionado. Nosotros creemos que este Tone es mejor que el que ha seleccionado. Si no está de acuerdo con ello, consulte "Seleccionar sus propios Tone favoritos (Customize Preferred Tone)" donde se explica la manera de cambiar un Tone "favorito" concreto.

Si el nombre del Tone está seguido por un número entre < >, se habrá seleccionado un Tone de Variación. Si no puede ver los símbolos de menor y mayor que, se habrá seleccionado el Tone Capital.

8. Pulse el campo [Variations] para que aparezca la siguiente página de pantalla:



El campo de la Variación seleccionado actualmente quedará marcado.

Existen 28 Variaciones para el Tone A31 (observe los números dentro de los campos de selección).

a) Pulse otro campo de Variación en esta página para seleccionar esta Variación.

b) Si ninguna de las Variaciones disponibles se corresponde con lo que tiene en mente, pulse la flecha arriba ([⬆]) para seleccionar la página que contiene las Variaciones 1~9 (si es posible).

Ya habrá adivinado que la flecha abajo ([⬇]) normalmente permite seleccionar la siguiente página – a menos que aparezca en gris, como es el caso aquí.

c) Para utilizar el Tone "principal" (*Capital*), pulse el campo Variation de la primera página que no tiene ningún número pequeño (el campo superior de la columna de la izquierda en la primera página Variation). Los corchetes agudos < > junto a la dirección del Tone desaparecen.

Nota: Para su referencia: el término "Variación" se refiere aquí a Tones, y no tiene ninguna relación con el botón [VARIATION] del panel frontal, o con el patrón de Estilo musical del mismo nombre.

9. Pulse el campo [⬅Back] para seleccionar otro Tone (debido a que ninguna Variación le satisface).

10. Pulse el campo [EXIT] para volver a la página Master.

Seleccionar sus propios Tone favoritos (Customize Preferred Tone)

Tal como ya se ha explicado, al seleccionar un Tone desde la pantalla o con los botones BANK/NUMBER, normalmente el VA-76 utiliza un sonido aún mejor que el solicitado — o al menos esto es lo que piensan los ingenieros de Roland.

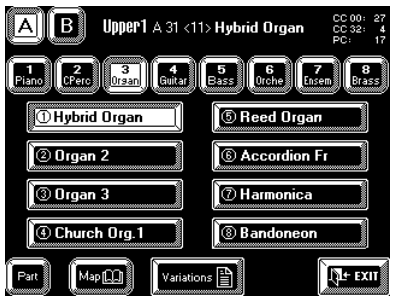
Es posible que no esté de acuerdo con las sustituciones automáticas y que esté cansado de tener que seleccionar siempre la Variación correcta deseada al seleccionar la dirección en cuestión (grupo, banco, número).

Aquí se explica la manera de cambiar los "favoritos" para las preselecciones de Roland. Esto puede programarse para las 128 direcciones de Tones (A11~A88, B11~B88). Aquí lo explicaremos sólo para un Tone.

Nota: Esta selección se guarda de manera automática. Compruebe que haya seleccionado la Variación que desea como favorita, o que vuelve al ajuste previo antes de continuar.

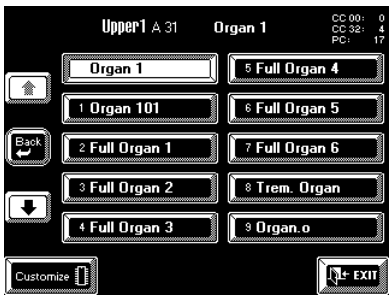
1. Consulte "Selección de Tones desde el panel frontal" en la página 37 y "Selección de Tones desde la pantalla" en la página 39 donde se explica la manera de seleccionar el Tone deseado.

Para este ejemplo, seleccione el Tone A31, para que la pantalla tenga el siguiente aspecto:



El Tone *Organ 1* se selecciona de manera automática. Imagine que prefiere la Variación <8> *Trem Organ* y que desee seleccionarla al entrar la dirección "A31".

2. Pulse el campo [Variations] para que aparezca la siguiente página de pantalla:



(Pulse el campo [⬇] para seleccionar la página con las Variaciones Variations 10~19 o 20~28.)

3. Pulse el campo [8 Trem Organ] para seleccionar esta Variación.

Nota: Pulse el campo Variation sin ningún número ("Organ 1" en nuestro ejemplo) para predefinir el Tone Capital como "Preferred Tone".

4. Pulse el campo [Customize] para guardar esta Variación como el nuevo favorito.
La pantalla responderá con:

Esto significa que la selección se ha guardado. Después de un breve intervalo, la pantalla volverá a la página de Grupo/Banco/Número.

5. Repita esta operación para las demás direcciones de Tones a las que desee asignar un Tone preferido diferente.

6. Pulse el campo [EXIT] para volver a la página Master.
Nota: Estos ajustes "Preferred Tone" se guardarán en el disco siempre que utilice la función Save User Program Set. Consulte la página 211 para más información.

Seleccionar Mapas de Tones diferentes

Como ya sabe, el VA-76 dispone de 3.646 Tones, lo cual es un número impresionante, especialmente cuando se trata de seleccionar un Tone.

Ésta es la razón por la que existen no sólo grupos (A, B), bancos (1~8), números (1~8) y Variaciones (número variable), sino también "Mapas de Tones".

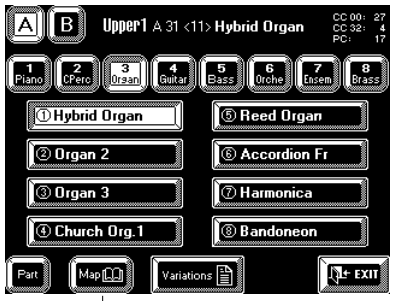
Los Mapas de Tones emulan el comportamiento de un generador de Tones concreto. Si selecciona el Mapa de Tones "1", por ejemplo, estará indicando al VA-76 que utilice los Tones del SC-55 en lugar de los Tones nuevos desarrollados para este V-Arranger Keyboard.
Nota: Este sistema de Mapa de Tones también puede utilizarse para editar Archivos MIDI Estándar. Consulte "Change" en la página 152.
Existen cuatro Mapas de Tones que se corresponden con los siguientes modelos de instrumentos:

Mapa de Tones	Correspondencia
1	Los Tones de los E-86 y SC-55 Sound Canvas.
2	Los Tones de los G-800, RA-800 y SC-88 Sound Canvas
3	Los Tones de los G-1000, EM-2000 y SC-88 Pro Sound Canvas.
4	Tones nuevos desarrollados especialmente para el VA-76, VA-7, VA-5 y VA-3; algunos de ellos pueden encontrarse también en el SC-8850.

- Los Mapas de Tones 1~3 garantizan una compatibilidad perfecta con Estilos musicales y Archivos MIDI Estándar antiguos. Además, estos Mapas contienen algunos sonidos "clásicos" básicos.
- El Mapa de Tones 4 (los sonidos nuevos) contiene 1.616 Tones nuevos con el mejor material nunca publicado por Roland.

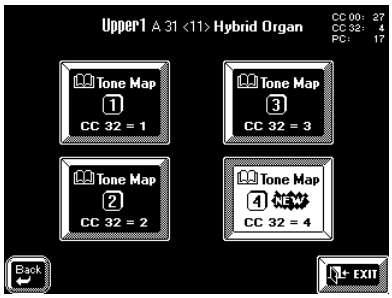
Aquí se explica la manera de seleccionar el Mapa de Tones deseado:

1. En la página de selección de Tones, pulse el campo [Map].



Pulse para abrir la página de selección de Mapa

La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:

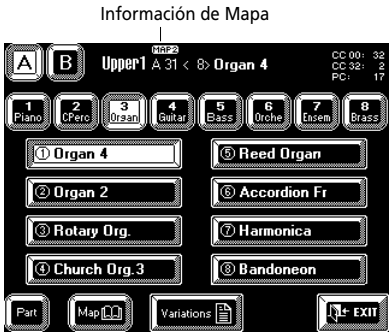


Los mensajes "CC32" se refieren al cambio de control MIDI que permite seleccionar los Mapas desde un secuenciador MIDI externo o cualquier otro instrumento MIDI capaz de enviar este tipo de mensajes.

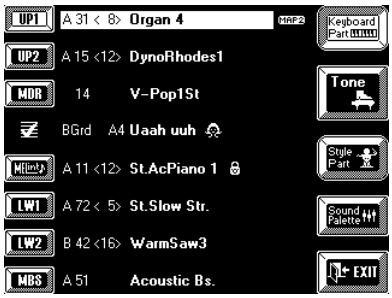
Esta información es también importante para cuando busca en las Listas de Tones de la página 222 para encontrar un Tone concreto. Observe siempre lo que aparece después de "CC32=". Este número (1~4) indica el Mapa de Tones que debe seleccionar.

2. Pulse el campo [Tone Map] que desee seleccionar.
Esto significa que todos los Tones que seleccione a partir de este momento pertenecerán a este Mapa de Tones, hasta que vuelva a cambiar este ajuste.

Aquí se explica la manera de saber qué Mapa de Tones se está utilizando actualmente:



Esta información también aparece en otras páginas (marque el campo "Map"). Aquí tiene otro ejemplo:



Nota: Los Tones sin ninguna indicación "Map" pertenecen al Mapa 4 (los sonidos nuevos del VA-76).

Los Tones nuevos

Todos los Tones nuevos del VA-76 (Mapa 4) son fantásticos, evidentemente, pero algunos de ellos son realmente impresionantes. En la Lista de Tones de la página 222 (y en las páginas de pantalla), busque los Tones que empiezan por una "V" (de "virtual").

Selecciónelos e intente tocar a diferentes velocidades (fuerzas) para ver los ricos matices que pueden obtenerse. Existe un Tone de trompeta, por ejemplo ("V Trumpet", A81, Variation 13) que permite alternar entre un trompeta con sordina y una trompeta "normal" simplemente pulsando las teclas con mayor o menor fuerza. Diversos Tones de guitarra permiten tocar como si golpeara sobre las cuerdas o con sonidos de bend al golpear las teclas con la mayor fuerza posible. Y hay mucho más.

Y además de todo esto, si transpone el teclado a la octava más baja, algunas veces podrá acceder a algunos ruidos típicos (rascar sobre las cuerdas, golpear el cuerpo de una guitarra acústica, etc.). Consulte la página 54 donde encontrará la manera de seleccionar la octava más baja. Aunque es muy probable que no utilice estos "bellos ruidos" para la interpretación en directo, sí que puede considerar la posibilidad de integrarlos cuando grabe sus propias canciones. Sus secuencias sonarán aún mejor.

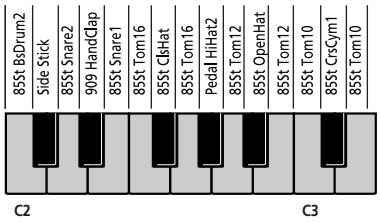
Alternativamente...

Asigne el mismo Tone de guitarra "V" a las partes UP1 (o UP2) y LW1 (o LW2), seleccione el modo SPLIT Keyboard (consulte la página 36), y transponga la parte LW1 (o LW2) a 3 octavas más graves utilizando la función Octave (consulte la página 54). Esto le permitirá utilizar los ruidos de rascar sobre las cuerdas o de golpear el cuerpo de la guitarra. Puede seleccionar un punto de división relativamente grave (consulte la página 35). Esta configuración "funciona" debido a que la mayoría de los Tones musicales son musicalmente inútiles a partir de cierta nota, con lo cual puede utilizar las notas restantes a la izquierda para tocar los ruidos.

Tocar percusión en el teclado

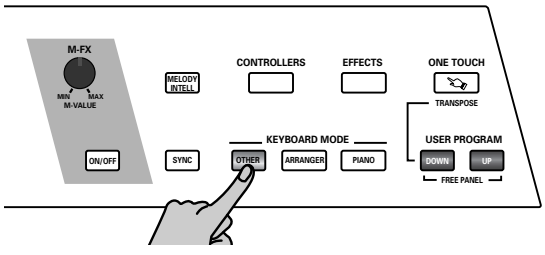
La parte MDR (M. Drums) permite tocar percusión en el teclado. Tal como ya se ha explicado, esta parte está disponible en los modos SPLIT y WHOLE. Cuando la utilice en el modo SPLIT Keyboard, ésta se asignará a la mitad derecha del teclado (lo cual significa que las notas de la siguiente figura quedarán desactivadas hasta que seleccione otra octava para la parte MDR).

La parte MDR difiere de las demás partes de Teclado por el hecho de que asigna sonidos diferentes a cada tecla. Si selecciona el modo WHOLE y pulsa C2 (segunda C por la izquierda), se oirá un sonido de bombo. Pulse la tecla D2 (la D a la derecha de C2) para oír un sonido de caja, y así sucesivamente. En consecuencia, no podrá tocar melodías. Observe la siguiente figura:

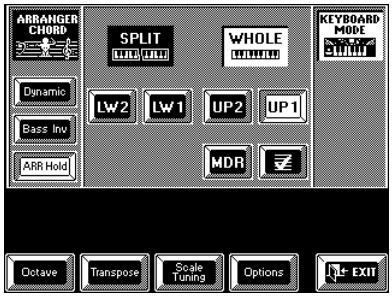


Aquí se explica la manera de activar la parte MDR:

1. Pulse el botón Keyboard Mode [OTHER].

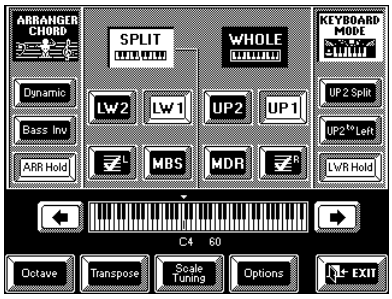


La pantalla cambiará ahora a:



Esta página significa que actualmente está seleccionado el modo WHOLE Keyboard (consulte la página 35). Si no aparece esta página, pulse el campo [KEYBOARD MODE] en el ángulo superior derecho.

2. Pulse el campo [SPLIT] o el campo [WHOLE], según si desea asignar la parte MDR a todo el teclado (WHOLE), o sólo a la mitad derecha (SPLIT).
Si pulsa [SPLIT], la pantalla adquirirá ahora más o menos el siguiente aspecto:



SPLIT es una buena opción si desea controlar el Arranger con la mano izquierda mientras añade un solo de percusión con la mano derecha.

Si trabaja en el modo SPLIT y debe tocar los sonidos de bombo, caja, charles, etc. (asignados a las teclas que no pueden dispararse por la parte MDR), puede utilizar la función Octave (consulte la página 54).

3. Pulse el campo [MDR].
Todos los campos de parte (modo WHOLE), o todos los campos de parte a la derecha de la línea de división (SPLIT) pasan a visualizarse en azul, (y los botones KEYBOARD PARTS se apagarán), mientras que el campo [MDR] queda en blanco. Esto es debido a que no puede a la vez la parte MDR y UP1, UP2, etc. Esto no tendría ningún sentido: tocar una parte de percusión implica normalmente tocar intervalos de semitono (por ejemplo, C4 → C#4, etc.), mientras que tocar una melodía llevaría a líneas de ritmo o de percusión si la parte MDR también estuviera activada.

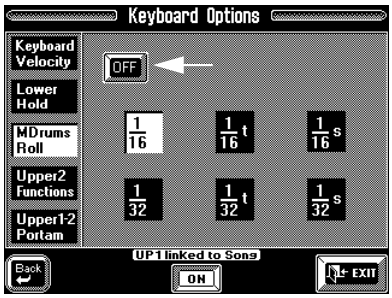
4. Toque algunas notas en el teclado para probar los sonidos de percusión.
También puede probar lo siguiente:

Roll

La función Roll permite tocar redobles de percusión perfectos cuyo tempo está sincronizado con el Arranger o una canción del Composer.

1. En la página de pantalla anterior (en el modo SPLIT o WHOLE), pulse el campo [Options].
Si ya no se encuentra en la página de pantalla anterior, en primer lugar pulse el botón [OTHER] en el panel frontal.

2. Pulse el campo [MDrums Roll] (columna izquierda, campo central).
La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:



3. Pulse el campo [ON/OFF] indicado para que muestre "ON" y se visualice en blanco.

4. Vuelva a tocar una nota.
El sonido de percusión se tocará como un redoble. Los redobles se tocan siempre a tiempo con el tempo que aparece en la página Master. Pruébelo cambiando el tempo utilizando el dial [TEMPO/DATA].

Utilice la palanca Modulation (desplace la palanca hacia atrás) para modificar el volumen del redoble de percusión. Pruébelo.

Ajustar la resolución de redoble (velocidad)

Es posible especificar el número de notas por tiempo para la función Roll.

5. Pulse otro campo de valor de nota diferente del activo actualmente.
Existen seis opciones que tienen el siguiente significado:

Símbolo	Significado
1/16	Semicorcheas.
1/32	Fusas (la mitad de la duración de las semicorcheas).
t	Tresillo (tres notas en el espacio de dos).
s	Swing (notas sincopadas, en que la segunda nota de un par se desplaza ligeramente).

El valor por defecto es "1/32". Si selecciona un valor más corto puede resultar en un redoble tipo metralleta si el valor de tempo es muy alto. Especifique siempre la resolución después de ajustar el Estilo o el tempo de la canción, o cámbielo a un valor más normal si el ajuste resulta ser demasiado optimista como para producir unos redobles naturales.

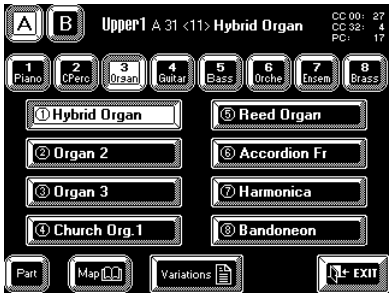
6. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.

Seleccionar Grupos de percusión para la parte MDR

La parte MDR puede ser una función muy importante por si misma. Pero las cosas pasan a ser realmente interesantes cuando se sabe que el VA-76 dispone de 116 Grupos de percusión diferentes entre los que puede seleccionar.
Existen Grupos de percusión para cualquier Estilo musical que pueda imaginar – y normalmente incluso podrá seleccionar entre diversas alternativas. En la página 233 encontrará una lista de los Grupos de percusión disponibles. Mientras consulte esta lista, recuerde que cada nota toca un sonido de percusión diferente.
Las notas tienen dos "direcciones" (consulte también el capítulo acerca del MIDI): un número de nota (0~127) y un nombre de nota (C–1~G9). Los sonidos que pueden dispararse en el modo WHOLE sin transponer el teclado son E0 (16)~G6 (91). Las notas más agudas y más graves de la transposición de la parte MDR utilizando la función Octave (consulte la página 54).

Los sonidos de percusión disponibles aparecen indicados mediante teclas de color gris en la lista para facilitar su identificación. Recuerde, no obstante, que en el modo SPLIT sólo están disponibles las notas C3 (48)~G6 (91) – a menos que cambie el punto de división (consulte la página 35).

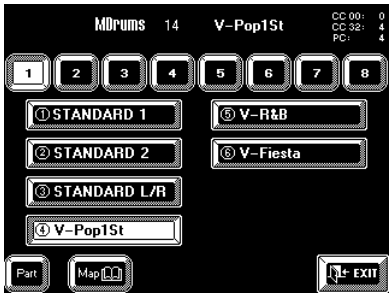
1. Consulte "Seleccionar Tones para las partes del teclado" en la página 37 donde se explican los pasos básicos.
Recuerde que puede trabajar desde la pantalla o con el grupo de botones BANK/NUMBER después de pulsar el botón [TONE]. La pantalla debería adquirir el siguiente aspecto:



2. Seleccione la parte MDR:

- Mantenga pulsado el botón [PART] mientras pulsa NUMBER [3]; —o bien—
- Pulse el campo [Part] en la página anterior, y a continuación pulse el campo [MDR]. (A continuación pulse el campo [Tone] para volver a la página anterior.)

3. Seleccione el Grupo de percusión deseado (aquí sólo deberá seleccionar un banco y un número).



Consulte "Selección de Tones desde el panel frontal" en la página 37 y"Selección de Tones desde la pantalla" en la página 39.

Pruebe como mínimo todos los Grupos de percusión cuyos nombres empiecen por "V". El Grupo *V-VoxDrum* (Mapa de Tones 4, 88) es especialmente interesante con la percusión de voz. Si observa con atención la siguiente tabla, podrá ver que siguen un patrón: el banco "1" de todos los Mapas contiene Grupos de percusión utilizables de manera general, el banco "2" Grupos de percusión con efectos (ambiente, ruidos de Dance especiales), el banco "3" grupos para rock, etc.
Nota: Los Grupos de percusión etiquetados CC32= 122 (General MIDI 2) y CC32= 119 (XG) no pueden seleccionarse desde el panel frontal. Deberá reproducir un ARchivo MIDI Estándar utilizando el Composer, o transmitir estos valores CC32 al VA-76 vía MIDI.

Tone Map 4	74 KICK&SNARE 2	71 ORCHESTRA	41 ELECTRONIC
11 STANDARD 1	75 ASIA	72 ETHNIC	42 TR-808
12 STANDARD 2	76 CYMBAL&CLAP	73 KICK & SNARE	51 JAZZ
13 STANDARD L/R	77 GAMELAN 1	75 ASIA	61 BRUSH
14 V-Pop1St	78 GAMELAN 2	76 CYMBAL&CLAP	71 ORCHESTRA
15 V-R&B	81 SFX	81 SFX	81 SFX
16 V-Fiesta	82 RHYTHM FX	82 RHYTHM FX	88 CM-64 / 32L
21 ROOM	83 RHYTHM FX 2	83 RHYTHM FX 2	
22 HIP HOP	84 RHYTHM FX 3	128 CM-64/32L	**CC32= 122 (General MIDI 2)**
23 JUNGLE	85 SFX 2		
24 TECHNO	87 CYM&CLAPS 2	**Tone Map 2**	1 GM2
25 ROOM L/R	88 V-VoxDrum	11 STANDARD 1	9 GM2 ROOM
26 HOUSE	128 CM-64/32L	12 STANDARD 2	17 GM2 POWER
31 POWER		21 ROOM	25 GM2 ELECTRIC
32 V-Rock1St	**Tone Map 3**	31 POWER	26 GM2 ANALOG
33 V-Rock2St	11 STANDARD 1	41 ELECTRONIC	33 GM2 JAZZ
41 ELECTRONIC	12 STANDARD 2	42 TR-808/909	41 GM2 BRUSH
42 TR-808	13 STANDARD 3	43 DANCE	49 GM2
43 DANCE	21 ROOM	51 JAZZ	57 GM2 SFX
44 CR-78	22 Hip-Hop	61 BRUSH	
45 TR-606	23 JUNGLE	71 ORCHESTRA	**CC32= 119 (XG)**
46 TR-707	24 TECHNO	72 ETHNIC	1 standard kit XG
47 TR-909	31 POWER	73 KICK&SNARE	2 standrd kit2 XG
51 JAZZ	41 ELECTRONIC	74 E-40 Modified	9 room kit XG
52 JAZZ L/R	42 TR-808	81 SFX	17 rock kit XG
61 BRUSH	43 DANCE	82 RHYTHM FX	25 electro kit XG
62 BRUSH 2	44 CR-78	128 CM-64/32L	26 analog kit XG
63 BRUSH 2 L/R	45 TR-606		33 jazz kit XG
64 V-JazzBrush	46 TR-707	**Tone Map 1**	41 brush kit XG
71 ORCHESTRA	47 TR-909	11 STANDARD	49 classic kit XG
72 ETHNIC	51 JAZZ	21 ROOM	121 SFX 1 kit XG
73 KICK & SNARE	61 BRUSH	31 POWER	122 SFX 2 kit XG

► Los números indicados "123" son números de Cambio de programa

Nota: Como puede ver, los Grupos están divididos en diversos Mapas de Tones. Consulte también la página 41.

Nota: No existen variaciones para los Grupos de percusión, y ésta es la razón por la cual el campo [Variations] no aparece al seleccionar la parte MDR.

4.3 Detalles de VariPhrase

La revolucionaria función VariPhrase permite tocar frases vocales u otras frases muestreadas desde el teclado – a cualquier afinación, y a cualquier tempo. 48 de estas frases residen en la memoria ROM del VA-76. Estas frases están divididas en dos grupos (A & B), con 3 bancos por grupo, y 8 memorias por banco (1~8).

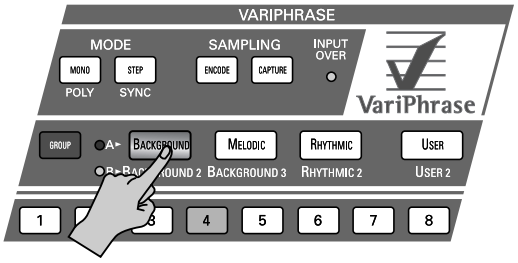
Para una fácil identificación, los bancos se llaman *Background*, *Melodic*, *Rhythmic*, *Background 2*, *Background 3* y *Rhythmic 2* (a diferencia de los bancos de Tones y de Grupos de percusión, que sólo contienen un número).

Además, existe un área RAM para guardar 16 frases propias o que haya cargado desde el disco Zip que se entrega (éste contiene 62 VariPhrases adicionales). El contenido del área de Usuario se borra al apagar el VA-76. *No olvide guardar las nuevas frases en el Zip antes de apagar el VA-76.* Si no lo hace se perderán.

El área de Usuario contiene dos bancos (A, B) de 8 memorias para un total de 16 VariPhrases.

Activar la parte VariPhrase

Activar la parte VariPhrase ( ) es muy simple: pulse un botón de banco (Background, Melodic, Rhythmic) y ya estará activada.



Verá que uno de los botones de número se ilumina. Si pulsa un botón de banco mientras puede utilizarse el Arranger (es decir, mientras no reproduzca una canción del Composer/Archivo MIDI Estándar), el VA-76 seleccionará de manera una frase. Seis de estas selecciones ya se han preparado para cada Estilo musical de la ROM.
La parte VariPhrase permite tocar cuatro notas a la vez.
Aquí tiene tres ejemplos de las frases que se han preparado para los Estilos musicales A11, A12, y A13:

A11 LightRk1		
Background	A1-4	Uaah uuh F
Melodic	A2-3	Ooh, Baby M
Rhythmic	A3-4	DoYeahDat M
Background2	B1-5	Yeah,ah M
Background3	B2-6	Wow,wow F
Rhythmic2	B3-8	Keep on F

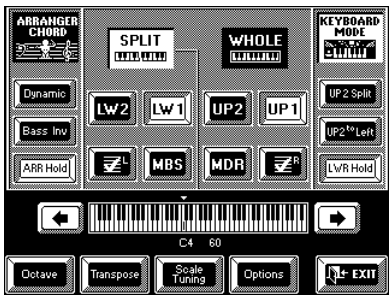
A12 LightRk2		
Background	A1-8	Na,nanana F
Melodic	A2-7	HoneyINed M
Rhythmic	A3-4	DoYeahDat M
Background2	B1-7	Eh,eh,eeh F
Background3	B2-6	Wow,wow F
Rhythmic2	B3-8	Keep on F

A13 LightRk3		
Background	A1-8	Na,nanana F
Melodic	A2-6	OohDarlin M
Rhythmic	A3-4	DoYeahDat M
Background2	B1-5	Yeah,ah M
Background3	B2-6	Wow,wow F
Rhythmic2	B3-8	Keep on F

Consulte la página 59 donde se explica la manera de seleccionar Estilos musicales.

Ahora veremos otra manera de activar la parte VariPhrase. Aunque este proceso no es necesario para activar la parte VariPhrase, le será de ayuda para añadir la parte Upper1 a la frase, si lo desea.

1. Pulse el botón Keyboard Mode [OTHER].
La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:



2. Pulse el campo VariPhrase ( ) para que éste aparezca en blanco.
Observará que el campo [UP1] (o LW1) queda de color azul, si era de color blanco. Esto es debido a que cada vez que activa la parte VariPhrase, la parte UP1 (o LW1) se desactiva. No obstante es posible activar UP1 y/o UP2 (o LW1) después de activar la parte VariPhrase, y también es posible añadir las partes LW1, LW2 y MBS.
Nota: La parte VariPhrase está disponible en los modos WHOLE y SPLIT. En modo SPLIT, también se puede asignar a la otra mitad del teclado, lo que es útil para las frases BACKGROUND y RHYTHMIC (Consulte la página 35 donde encontrará los detalles acerca de los modos WHOLE y SPLIT).

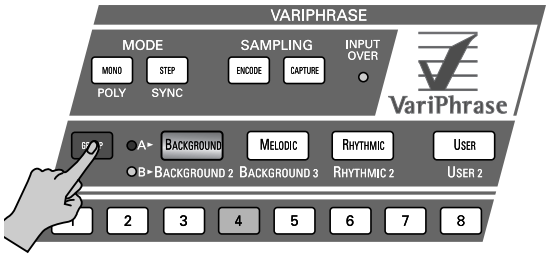
3. Si también necesita la parte Upper1, pulse el campo [UP1].

4. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.

Seleccionar otras frases para tocarlas

Seleccionar otras frases es una cuestión de utilizar los siguientes botones:

- Pulse [**GROUP**] para seleccionar el grupo A o B. El indicador del grupo seleccionado se iluminará.



- Pulse [**BACKGROUND**], [**MELODIC**], o [**RHYTHMIC**] para seleccionar un banco. Según el grupo que haya seleccionado, estos bancos se llamarán:

Grupo A	Grupo B
Background	Background 2
Melodic	Background 3
Rhythmic	Rhythmic 2

Los nombres de los bancos dan una pista del tipo de situaciones para las que están pensadas las frases. Las frases *Melodic* pueden utilizarse para tocar líneas de solo, mientras que las

frases *Rhythmic* y Background son probablemente más convincentes para añadir detalles de interés a la música con acentos vocales peculiares. Pero no hay ninguna necesidad de utilizar las frases de esta manera. Una frase Rhythmic puede funcionar igual de bien como una línea de solo.

- Utilice los botones de **número** ([1]~[8]) para seleccionar una memoria del banco activo.
  Como siempre, los botones que pulse se iluminarán. En el caso del botón [GROUP], no obstante, se iluminará el indicador "A" o "B".

  *Nota: Puede **desactivar** la parte VariPhrase pulsando el botón de banco iluminado. Con ello volverá a activarse la parte UP1 (o LW1). Puede utilizar este método para alternar entre partes de instrumentos y vocales.*

  A continuación encontrará una lista de todas las VariPhrases internas. También contiene las direcciones MIDI de estas frases (Cambio de programa y Selección de banco CC00/CC32) que aquí probablemente no necesitará, pero que pueden serle útiles más adelante. La parte VariPhrase se recibe en el canal MIDI 13. Consulte la página 197 donde encontrará los detalles acerca del MIDI.

  Una última cosa: puede ignorar el primer número ("1–", por ejemplo) ya que se corresponde con el botón de banco que ha pulsado (1= Background, 2= Melodic, 3= Rhythmic).

GBN	PC	CC00	CC32	Phrase Name
BACKGROUND				
A1-1	001	096	096	Uaah uaah M
A1-2	002	096	096	Uaah uaah F
A1-3	003	096	096	Uaah uuh M
A1-4	004	096	096	Uaah uuh F
A1-5	005	096	096	Uah Uah U M
A1-6	006	096	096	Uah Uah U F
A1-7	***007***	***096***	***096***	***Uahua Uah F***
A1-8	008	096	096	Na,nanana F
MELODIC				
A2-1	009	096	096	Baby,Baby M
A2-2	010	096	096	Your Love M
A2-3	011	096	096	Ooh, Baby M
A2-4	012	096	096	Com'on M
A2-5	***013***	***096***	***096***	***SetMeFree M***
A2-6	014	096	096	OohDarlin M
A2-7	015	096	096	HoneyINed M
A2-8	016	096	096	HoneyINed F
RHYTHMIC				
A3-1	017	096	096	Dot,do,do M
A3-2	018	096	096	Tururu,Tu M
A3-3	019	096	096	DoidiDatt M
A3-4	020	096	096	DoYeahDat M
A3-5	021	096	096	Dabut,Dab M
A3-6	022	096	096	Dabada,Da M
A3-7	023	096	096	Taratta,T M
A3-8	***024***	***096***	***096***	***ShuShuDo F***

GBN	PC	CC00	CC32	Phrase Name
BACKGROUND 2				
B1-1	025	096	096	Hah,ha,ha M
B1-2	026	096	096	Hah,ha,ha M
B1-3	027	096	096	Ahi,ai,ai M
B1-4	028	096	096	Ahi,ai,ai F
B1-5	029	096	096	Yeah,ah M
B1-6	030	096	096	Yeah,ah F
B1-7	031	096	096	Eh,eh,eeh F
B1-8	***032***	***096***	***096***	***Sha la la F***
BACKGROUND 3				
B2-1	033	096	096	Humaah,hu M
B2-2	034	096	096	Humaah,hu F
B2-3	***035***	***096***	***096***	***TuruTuruh M***
B2-4	***036***	***096***	***096***	***TuruTuruh F***
B2-5	037	096	096	Wow,wow M
B2-6	038	096	096	Wow,wow F
B2-7	039	096	096	BlaimBlai M
B2-8	040	096	096	BlaimBlai F
RHYTHMIC 2				
B3-1	***041***	***096***	***096***	***Tutu tah M***
B3-2	***042***	***096***	***096***	***Tutu tah F***
B3-3	043	096	096	Lero,lero M
B3-4	044	096	096	Lero,lero F
B3-5	045	096	096	Eih!Olele M
B3-6	046	096	096	Eih!Olele F
B3-7	047	096	096	Ma,ma,mma F
B3-8	048	096	096	Keep on F

Las VariPhrases en ***negrita-cursiva*** no empiezan en el primer tiempo. Por lo tanto, deberá tocarlas con una temporización diferente, como en el segundo tiempo de un compás, etc.

Nota: Aunque ya suenen muy bien por si mismas, si utiliza las VariPhrases en combinación con el Arranger la experiencia será aún más gratificante. Consulte la manera de hacerlo en la página 29.

Combinar/dividir una VariPhrase con una parte de otro teclado

También es posible añadir una o ambas partes Upper (UP1 y UP2) a la VariPhrase que suene, lo cual permite doblar la parte vocal con una parte de piano, trompeta, órgano, etc. o para añadir un acompañamiento de acordes a la parte de la mano izquierda de VariPhrase.

Lo más importante que debe recordar es que debe activar la parte UP1 o LW1 *después* de activar la parte VariPhrase, ya que la parte VariPhrase desactiva la parte UP1. No obstante, puede escribir las superposiciones UP1/UP2/VariPhrase en un Programa de usuario. Consulte la página 127.

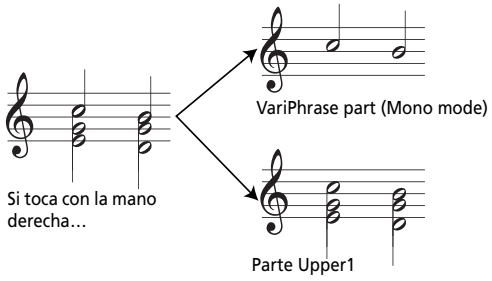
"Tocar" con la VariPhrases

Hay muchas más cosas que puede hacer con las frases integradas (y sus propias frases de Usuario) que lo que hemos vista hasta ahora. Aquí veremos algunos ejemplos.

Key Assign

El parámetro Key Assign permite especificar si desea tocar acordes con la parte VariPhrase o no (). ¿Por qué podría querer hacerlo?

Si selecciona *Mono* sólo podrá tocar una nota a la vez con la mano derecha en la parte VariPhrase, aunque toque líneas de dos voces o incluso acordes. En una combinación de superposición, la parte VariPhrase permitirá tocar una parte de acordes (Upper1 o Lower1) con una línea vocal de solo. Aquí tiene un ejemplo: Imagine que activa las partes VariPhrase y Upper1. Esto es lo que ocurre cuando toca acordes en la mitad derecha (en el modo SPLIT):

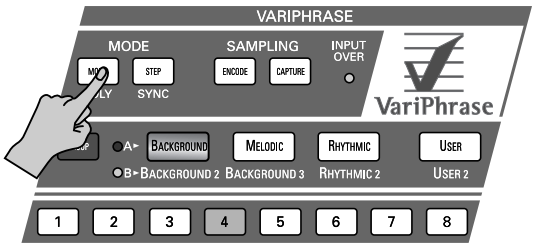


Nota: Las notas exactas que tocará la parte VariPhrase dependerán de la nota de acorde que toque en último lugar. El resultado anterior puede precisar de cierta práctica.

Mono puede utilizarse de una manera muy efectiva: si pulsa una tecla para iniciar la VariPhrase seleccionada y a continuación añade una segunda tecla, la frase se transpondrá a más grave o más aguda – pero continuará. Con la frase "Honey, I need you", por ejemplo, puede pulsar un C para tocar "Honey", a continuación añadir el E a la derecha del C justo antes de "I". Así se transpondría la afinación de "I" a E. Si a continuación suelta la tecla C (pero no la tecla E), y al mismo tiempo toca un G, el resto de la frase ("need you") sonará en G. Es decir: la frase sonará de principio a fin pero cambiará su afinación cada vez que pulse otra tecla. (Si selecciona *Poly*, "I" y "need you" sonarán utilizando dos voces. *Poly* permite tocar acordes.)

Aquí se explica la manera de seleccionar el modo Mono:

1. Pulse el botón Mode [MONO/POLY] para que se ilumine.



Si el indicador no se ilumina, el modo POLY estará seleccionado. Aquí necesitamos el modo Mono.

2. Active la parte Upper1 (consulte la página 45) seleccione el modo de teclado SPLIT (consulte la página 36).

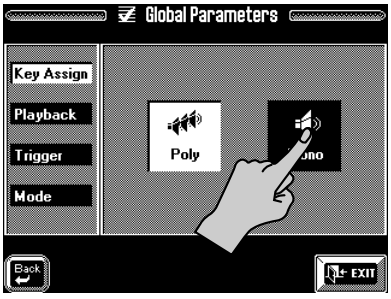
3. Toque algunos acordes con la mano derecha y escuche lo que ocurre.
Hay dos maneras de seleccionar el modo mono:

a) Pulse y mantenga pulsado el botón Mode [MONO/POLY]. —o bien—

b) Proceda de la siguiente manera:

- Pulse el botón [FUNCTION MENU].
- En la página *Function Menu*, pulse el campo [VariPhrase].
- En la página *VariPhrase*, pulse el campo [Global].
- En la página *Global Parameters*, pulse el campo [Key Assign].

La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:



4. Pulse el campo [Mono].

5. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.

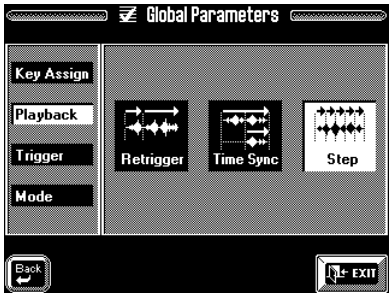
Trigger

Otra manera de cambiar la reproducción de VariPhrase es seleccionando la manera en que se comportará la frase seleccionada una vez la haya iniciado, y la manera en que se parará. El VA-76 ofrece tres opciones que encontrará en la página "Trigger".

1. Active la parte VariPhrase (consulte la página 45) y desactive todas las demás partes (consulte la página 36).

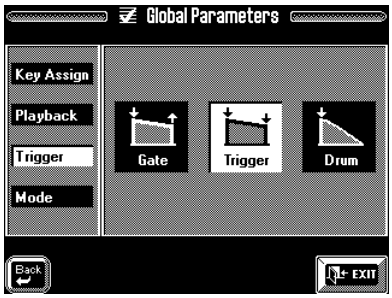
2. Seleccione una VariPhrase.
Lo siguiente puede no ser lo que cree necesario, pero muestra lo amable que es el VA-76 con el usuario. Aquí aprovecharemos las ventajas de las funciones de salto mencionadas en "¿Qué botones hacen qué? (Panel Info)" en la página 24 para pasar a una página que normalmente no puede seleccionarse directamente (si desea seleccionar los parámetros Trigger "por la vía directa", consulte el paso (b).)

3. Pulse y mantenga pulsado el campo Mode [STEP/SYNC].
Con ello aparecerá la siguiente página de pantalla:



Ésta no es la página que necesitamos, pero ésta está sólo a la distancia de una pulsación:

4. Pulse el campo [Trigger].



Ahora observe los tres iconos de la sección derecha. Éstos indican la manera en que se detiene una frase que esté sonando:

Gate— Significa que la frase sonará mientras mantenga pulsada una tecla. Al soltarla, la frase se parará. (Según el ajuste de *Mode*, consulte la página 82, si mantiene la tecla pulsado durante un tiempo largo puede significar que la frase se repetirá.)

Trigger— Pulse una tecla una vez para iniciar la reproducción de la frase. Suelte la tecla y vuelva a pulsarla para parar la reproducción. Esto es similar a utilizar una pletina de cassette: pulsa el botón de reproducción para iniciar la reproducción, y el botón de parada para pararla. Aquí, evidentemente, la tecla actúa como el botón de reproducción *y* parada.

Drum— Este ajuste significa que al pulsar una tecla se iniciará la reproducción de la frase seleccionada, y que ésta sonará hasta que termine. No obstante, la frase no se reproducirá en bucle. Este ajuste es especialmente útil para frases (de rap) que desee iniciar a intervalos concretos sin tener que preocuparse de pararlas.
Nota: Si selecciona este modo Trigger no será posible reproducir la frase en bucle (ya que no habría ninguna manera de pararla).

5. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.
Nota: Consulte también la página 77 donde encontrará los parámetros adicionales para VariPhrase.

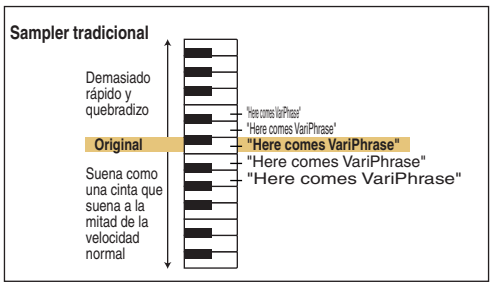
Añadir expresión a tiempo real

Cosas que debe saber acerca de VariPhrase

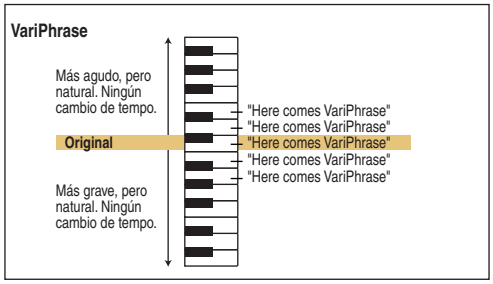
La tecnología VariPhrase permite cambiar la afinación de una frase (tocando melodías) y al mismo tiempo conservar constantes la velocidad (tempo) y el carácter/timbre. Por otro lado, podrá cambiar el tempo sin afectar a la afinación o al timbre de una frase.

Esto es remarcable por dos razones:

a) Normalmente, la afinación del material grabado o muestreado sólo puede cambiarse reproduciendo la información a una velocidad más rápida o más lenta, con lo cual el tempo también cambia. (Y también, al cambiar el tempo cambiará la afinación.) Observe la siguiente figura.


Sampler tradicional
Demasiado rápido y quebradizo
Original
Suena como una cinta que suena a la mitad de la velocidad normal
"Here comes VariPhrase"
"Here comes VariPhrase"
"Here comes VariPhrase"

En un sampler, si toca notas muy agudas la frase se acelerará, con lo cual un ritmo de ♩ = 120 cambiará de repente a, por ejemplo, ♩ = 144, lo cual hace que el material no pueda utilizarse para interpretaciones en vivo. Además, los samplers tradicionales no permiten bloquear el tempo de una frase según el tempo de un secuenciador (o Arranger), mientras que VariPhrase sí lo permite.



b) El audio muestreado o grabado está formado por grupos de frecuencias que describen el tipo de sonido, su timbre, etc. Le ahorraremos los detalles … Estos grupos también contienen ciertas frecuencias que hacen que un sonido (por ejemplo, su voz) sea reconocible. Aunque pruebe con todas sus fuerzas imitar la voz de otra persona, siempre producirá grupos de frecuencias que la traicionarán. Estos grupos de frecuencias (parciales) se conocen como el *formant*.
Si cambia la afinación del material de audio grabado o muestreado también se transpondrá el formante. Y ésta es precisamente la razón por la que una muestra de la nota "A4" de un piano suena como un piano electrónico barato al utilizarla para la nota "D5" (el D a la derecha). ¿Por qué? Porque la velocidad es diferente (consulte más arriba), y –lo que es más importante– porque las "frecuencias típicas de piano" se desplazan a una gama diferente.

VariPhrase analiza el contenido de frecuencia del material de audio y, por lo tanto, es capaz de (a) conservar el formante constante, o (b) cambiar el formante de manera deliberada, con lo cual podrá modificar el carácter de una frase hasta el punto en que ésta sonará como si hubiera cambiado la voz de una mujer a la de un hombre, o viceversa.

Los controladores del VA-76 pueden utilizarse para modificar estos –y otros– aspectos. Para ello:

Controlador D Beam

1. Pulse el botón D Beam Controller [ON/OFF] (el botón debe iluminarse) para activar el controlador D Beam.

2. Seleccione una frase con una cara de hombre (para una "voz masculina").
Consulte la tabla de la página 46.

3. Active la parte VariPhrase.

4. Mueva la mano sobre los "ojos" mientras toca algo.
La función asignada actualmente al controlador D Beam es "Cut & Reso Up y Formant Up". (Cut& Reso es para las partes de teclado del VA-76 mientras que Formant Up es para la parte VariPhrase.)

La voz masculina seleccionada en el paso (2) cambiará drásticamente al acercar la mano a los ojos del D Beam.

Otros controladores

Evidentemente, también puede utilizar los demás controladores: el controlador de cinta, la palanca BENDER/MODULATION, Aftertouch, el conmutador de pedal y el pedal. Según lo que aprenderá en la página 55 y siguientes, ahora debería poder probarlos. Consulte en la página 186 la manera de asignar otras funciones a estos controladores. Lo más importante que debe recordar es que la parte VariPhrase sólo se verá afectada por los parámetros marcados con el símbolo .

Tenga en cuenta que el formante es sólo uno de los aspectos que puede modificarse de esta manera. Los demás son: Afinación, Tiempo (velocidad), y algunos veces el Nivel (volumen).

También existen otros parámetros que afectan a VariPhrase o cambian su comportamiento de manera indirecta. Éstos permiten utilizar un controlador para aumentar o disminuir la influencia de un LFO (un oscilador utilizado para efectos de modulación que resultan en vibrato, WahWah, etc.) sobre diversos parámetros de VariPhrase.

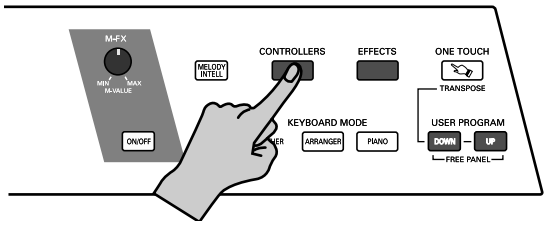
Control de VariPhrase a tiempo real desde la pantalla

Es posible que algunas veces no desee utilizar ninguno de los controladores mencionados más arriba – o en que tengan asignadas otras funciones que no desea cambiar.

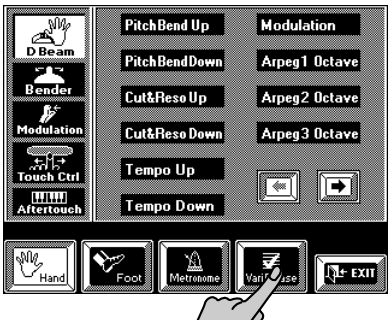
En este caso puede utilizar los deslizadores de la pantalla táctil para añadir algunos cambios sutiles (o salvajes) a la VariPhrase seleccionada actualmente:

1. Active la parte VariPhrase (consulte la página 45) y desactive todas las demás partes (consulte la página 36).

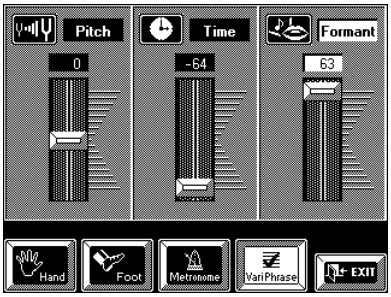
2. Pulse el botón [CONTROLLERS].



La pantalla tendrá ahora aproximadamente el siguiente aspecto:



3. Pulse el campo [VariPhrase].
La pantalla cambiará a:



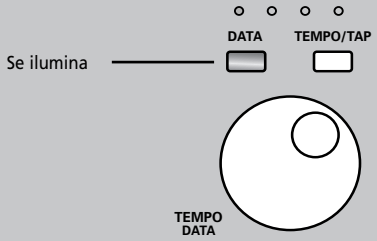
4. Utilice los deslizadores de la pantalla para modificar la afinación, la velocidad (Time), y/o el formante de la VariPhrase seleccionada actualmente.
Los valores positivos (+) significan que aumentará el valor de los ajustes de afinación, tiempo y formante básicos, mientras que los valores negativos (–) significan que disminuirá este valor. Por lo tanto, podrá alterar estos parámetros en ambos sentidos.

Si pulsa el campo del nombre del deslizador (Pitch, Time, Formant) para quede en blanco ("Formant" en la figura anterior), también podrá utilizar el dial [TEMPO/DATA] el teclado numérico para entrar el valor deseado.

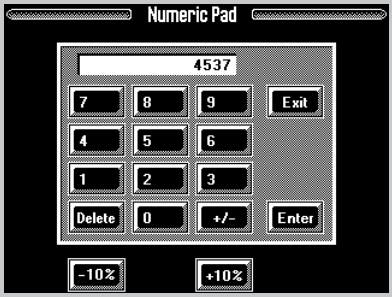
Nota: Entre el valor "0" (o vuelva a colocar el deslizador en la posición central) para volver a utilizar los valores de Pitch, Time, o Formant normales.

Nota acerca del botón [DATA]

Si observa el botón [DATA], verá que se ilumina, mientras que el botón [TEMPO/TAP] se apaga:



Esto significa que puede pulsar y mantener pulsado el botón [DATA]. La pantalla tendrá el siguiente aspecto:



Entre el valor deseado utilizando los campos [0]~[9]. Pulse [+/–] para cambiar el valor de positivo a negativo, y viceversa.

Pulse el campo [**Delete**] para borrar el último (extremo derecho) valor que haya entrado siempre que cometa algún error.

También (en lugar de utilizar [Delete]), puede utilizar [–10%] y [+10%] para aumentar o disminuir el valor actual en un 10%.

Pulse el campo [**Enter**] para confirmar el valor, y [**Exit**] para salir de esta página. Sólo pulse [Exit] si no desea utilizar el nuevo valor.
Nota: Aunque puede entrar valores astronómicos, el VA-76 los corregirá al valor máximo posible para el parámetro seleccionado.

Nota: Los últimos ajustes (posiciones de los deslizadores) que defina aquí se escribirán en un Programa de usuario (consulte la página 127). Compruebe que selecciona los valores que realmente desea cambiar, o vuelva a ajustar estos valores a 0 antes de escribir los ajustes en un Programa de usuario.

Añadir efectos a la parte VariPhrase

Aunque es increíblemente flexible de por si, la parte VariPhrase todavía puede mejorarse utilizando dos efectos dedicados. Estos efectos Reverb y Chorus son independientes de los efectos Reverb y Chorus "principales". En muchos casos, el efecto Reverb ya está activado, pero observemos el proceso en detalle.

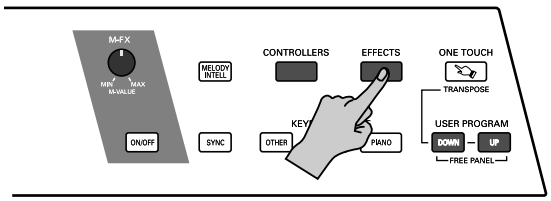
Nota: Las asignaciones de VariPhrase de la parte a los zócalo OUTPUT 1 no se puede cambiar. Esto significa que los siguientes efectos están disponibles. (Las otras partes también se pueden asignar a los zócalos OUTPUT 2 y en este caso, los efectos internos no procesarán más estas partes.)

Profundidad de Reverb y Chorus

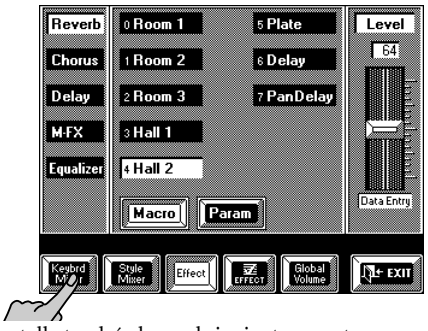
1. Active la parte VariPhrase (consulte la página 45) y desactive todas las demás partes (consulte la página 36).

Nota: Lo siguiente afecta a la parte VariPhrase – no sólo a la frase seleccionada actualmente. Por lo tanto, si más adelante selecciona otra frase, ésta utilizará los ajustes de efectos definidos aquí.

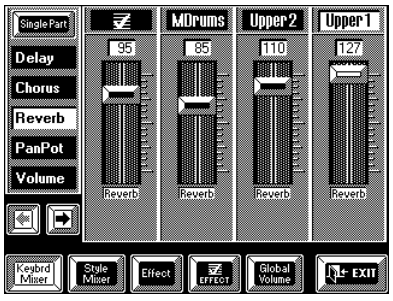
2. Pulse el botón [EFFECTS].



3. En la página de pantalla que aparecerá, pulse el campo [Keybrd Mixer].



La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:



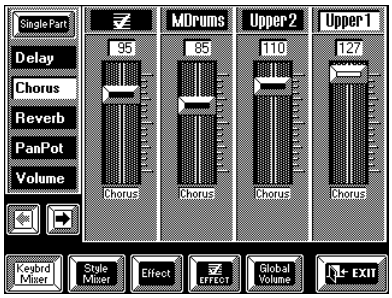
4. Pulse el campo [Reverb] si éste no aparece en blanco.

5. Desplace el deslizador del extremo izquierdo ( )mientras toca en el teclado, y escuche la manera en que cambia el sonido.

Nota: Si no aparece la parte VariPhrase, pulse el campo [◀] varias veces.

Ahora añadiremos Chorus a la parte VariPhrase.

6. Pulse el campo [Chorus] en la columna de la izquierda.
La pantalla cambiará a:



7. Vuelva a utilizar el deslizador del extremo izquierdo para aumentar o reducir la profundidad de Chorus mientras toca algunas notas en el teclado.

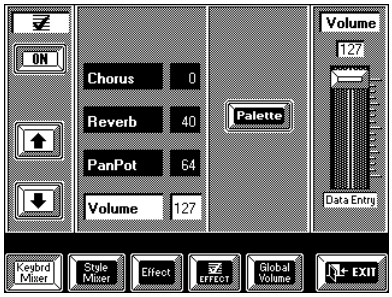
Nota: Consulte la página 124 donde se explica la manera de seleccionar otro tipo de Reverb y/o Chorus.

Single Part/Palette

Imagine que está terminando una canción nueva. Todos los ajustes están preparados (Estilo musical, tempo, Tones de las partes del teclado, etc.). Lo único que falta son los ajustes de efectos adecuados para la parte VariPhrase. En las páginas mostradas hasta ahora siempre aparecen también los ajustes de profundidad de Reverb/Chorus de las demás partes.

Esto puede no ser lo que desea, ya que quiere concentrarse en la parte VariPhrase (o cualquier otra). En este caso, proceda de la siguiente manera:

1. En cualquiera de las páginas anteriores, pulse el campo [Single Part].
La pantalla cambiará ahora a:



2. Utilice los campos [▲][▼] para seleccionar esta página si el nombre del ángulo superior izquierdo no es " ".
Ahora podrá pulsar el campo [Reverb] o [Chorus] y utilizar el deslizador de la columna de la derecha para cambiar la profundidad de Reverb o Chorus.

Nota: También puede utilizar el dial [TEMPO/DATA] y la página Numeric Pad (consulte la página 49).

3. Pulse el campo [Palette] para volver a las páginas del "mezclador" de los pasos (3) y (6).
[Single Part] y [Palette] también están disponibles para los demás efectos y partes.

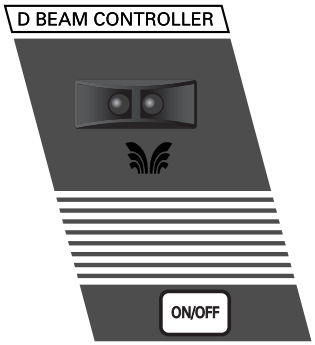
4.4 Detalles sobre la expresión

Ahora le presentaremos las funciones de interpretación del VA-76. También llamadas *Controladores*, permiten añadir expresión a sus interpretaciones, lo cual es un aspecto muy importante para simular glissandos, bends y otros cambios en el timbre que harán que sus melodías sean aún más convincentes.

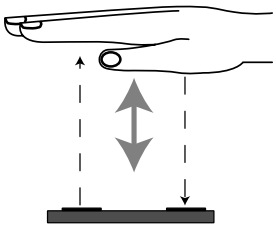
Nota: Consulte la página 91 para los detalles acerca de la sensibilidad a la velocidad del VA-76 y las posibilidades relacionadas.

D Beam Controller

El controlador D Beam es sin duda la función de interpretación más excitante y espectacular del VA-76. Puede utilizarlo para modificar diversos aspectos del V-Arranger Keyboard, como aplicar bend a las notas, intensificar el vibrato, cambiar la frecuencia del filtro (para que el sonido sea más suave o brillante), e incluso tocar arpeggios o acordes.



El controlador D Beam dispone de dos sensores que detectan el movimiento (como los movimientos de las manos o del cuerpo) delante de ellos. Estas posiciones "detectadas" se traducen a mensajes MIDI que pueden asignarse a una gran variedad de parámetros. Consulte la página 186.



1. Pulse el botón D Beam Controller [ON/OFF] (el botón debe iluminarse) para activar el controlador D Beam.

2. Active la parte UP1.
La manera más sencilla de hacerlo es pulsando el botón Keyboard Mode [ARRANGER] o [PIANO]. Consulte también la página 34.

Tenga en cuenta que el controlador D Beam también se aplica a las demás partes del teclado y a la parte VariPhrase, y al mismo tiempo también permite controlar ciertas funciones del Arranger. Aquí, no obstante, lo haremos sencillo y mostraremos como afecta a la parte UP1.

3. Mueva la mano sobre los "ojos" mientras toca algo.
Escuche como el sonido de la parte UP1 es más brillante o más apagado al mover la mano arriba o abajo. Además, el sonido adquiere un carácter más de sintetizador. Esto es debido a que se ha asignado la función "Cut & Reso Up and Formant Up", lo cual significa que puede cambiar el ajuste del filtro. (Si activa la parte VariPhrase, esta función permite cambiar las características de la frase seleccionada convirtiéndola en una voz masculina o femenina, consulte la página 48.)

4. Si ya no necesita el controlador D Beam, pulse su botón [ON/OFF] de nuevo (el indicador se apaga).

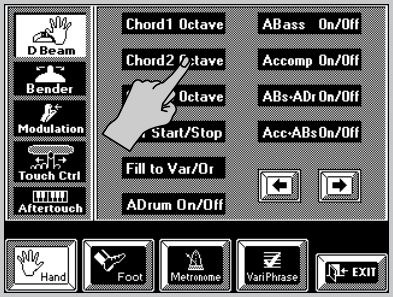
Ejemplo (Redoble Flamenco)

Aquí se explica otra manera espectacular de utilizar el controlador D Beam:

1. Asigne el tone *A41 <9> V FL GtrRoll* a la parte Lower2 (LW2).

2. Pulse el botón [CONTROLLERS]. En la página de pantalla aparece, pulse el campo [Hand], y a continuación pulse el campo [D Beam].

3. Utilice los campos [◄][►] para seleccionar la siguiente página de pantalla:



4. Pulse el campo [Chord 2].

5. Pulse el botón Keyboard Mode [ARRANGER] para que se ilumine.

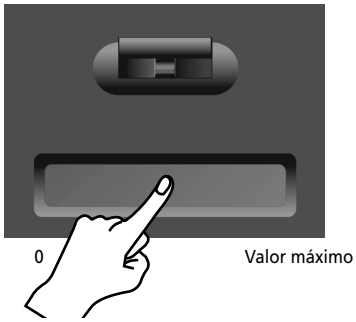
6. Active el controlador D Beam con su botón [ON/OFF], toque una nota en la mitad izquierda, mantenga la mano sobre el D Beam… y ¡olé!
Según donde se encuentre el área de reconocimiento de acordes (consulte la página 101), podrá cambiar la afinación de los redobles tocando notas individuales en el área de reconocimiento de acordes (probablemente la mitad izquierda del teclado.

Nota: Compruebe que haya desactivado la parte LW2 para que no pueda dispararse desde el teclado.

Nota: Los valores generados por el controlador D Beam pueden grabarse en el Composer y se transmiten al puerto MIDI OUT del VA-76.

Controlador de cinta (Control táctil)

El controlador de cinta/táctil es una función de interpretación que ya estaba disponible en los sintetizadores analógicos clásicos, el Roland JP-8000 y el EM-20. Lo hemos incluido porque nos hemos imaginado que le gustaría controlar uno de los parámetros del VA-76 desplazando un dedo sobre la cinta que se encuentra bajo la palanca BENDER/MODULATION para disponer de un "sentido" más natural del cambio temporal que desea producir.



1. Active la parte UP1.
La manera más sencilla de hacerlo es pulsando el botón Keyboard Mode [ARRANGER] o [PIANO]. Consulte también la página 34.

Tenga en cuenta que el controlador de cinta/táctil también se aplica a las demás partes del teclado y a la parte VariPhrase, y al mismo tiempo permite controlar ciertas funciones del Arranger. Aquí, no obstante, lo haremos sencillo y mostraremos como afecta a la parte UP1.

2. Desplace el dedo de izquierda a derecha mientras toca algo, y a continuación levante el dedo.
Escuche como el sonido de la parte UP1 es más brillante o más apagado al mover la mano arriba o abajo. Esto es debido a que se ha asignado la función "Cut & Reso Up and Formant Up". (Si activa la parte VariPhrase, esta función permite cambiar las características de la frase seleccionada convirtiéndola en una voz masculina o femenina.) En principio, la función del controlador de cinta es la misma que la del controlador D Beam, pero puede cambiarse (consulte la página 186).
También es posible pulsar directamente sobre la posición que cree que se corresponde con el valor deseado para el parámetro para unos cambios "por pasos". Con ello no deberá desplazar el dedo a izquierda y derecha todo el rato.

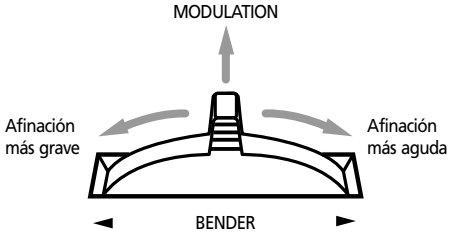
EL controlador Ribbon siempre funciona de izquierda (0) a derecha (valor máximo). Por eso la mayoría de parámetros asignables se denominan "Up" o "Down". Si mueve el dedo al extremo derecho incrementará (Up) o reducirá (Down) el valor del parámetro a controlar. Cuando libere la cinta, el valor del parámetro controlado vuelve a la posición "sin cambio".
Nota: El valor generado por el controlador de cinta puede grabarse en el Composer y se transmitirá al puerto MIDI OUT del VA-76.

Aftertouch

El VA-76 dispone de un teclado sensible al Aftertouch. Igual que la mayoría de los instrumentos con Aftertouch, genera mensajes de Aftertouch de canal, lo cual significa que se transmitirá un valor de Aftertouch por cada canal MIDI (o parte).
El Aftertouch se genera al seguir manteniendo pulsada una tecla después de tocar una nota. El efecto obtenido es normalmente similar al que se consigue con la palanca BENDER/MODULATION: es posible modificar la afinación, modificar el volumen, intensificar la modulación, etc.
En el caso del VA-76, no obstante, también puede controlar el Arranger e incluso la parte VariPhrase.

La información de Aftertouch sólo puede recibirse en las siguientes partes: Upper 1/2 y Lower 1/2, la parte VariPhrase y el Arranger.

Pitch Bend/Modulación



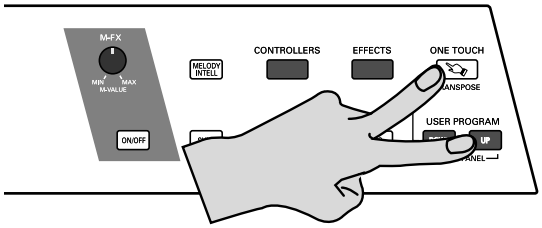
Desplace la palanca BENDER/MODULATION hacia la derecha para que las notas suenen más agudas, o hacia la izquierda para que suenen más graves. Suelte la palanca para volver a la afinación estándar. La función Pitch Bend también puede utilizarse para controlar diversos aspectos de VariPhrase (afinación, formante, nivel, tempo).

Desplace la palanca hacia atrás para añadir vibrato a las notas que toque (Modulation). Suelte la palanca para eliminar el vibrato. Consulte en la página 188 la manera de ajustar el intervalo de Pitch Bend.

Transposición

Si está acostumbrado a tocar una canción en un tono concreto, la función Transpose le ayudará a tocar en este tono pero sonar en otro. De esta manera, podrá acompañar a un cantante o a un instrumento sin cambiar la digitación.

Mantenga pulsado el botón [ONE TOUCH] mientras pulsa User Program [DOWN] o [UP].
Pulse [DOWN] para definir una afinación más grave en intervalos de semitono (un C en B, un E en E♭, etc.).

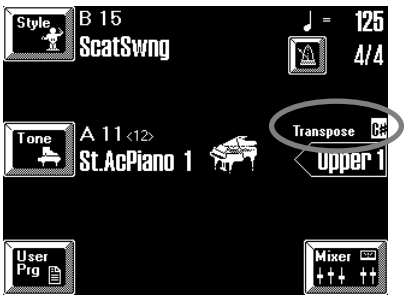


Nota: La transposición se aplica a todas las partes excepto a MDR (percusión manual) y ADR (percusión de acompañamiento).

Para una transposición del tono de Do a Sol, mantenga pulsado [ONE TOUCH] y pulse User Program [UP] siete veces (o User Program [DOWN] cinco veces).

Vuelva al ajuste original (ninguna transposición) pulsando el botón User Program "opuesto" ([DOWN] o [UP]) el mismo número de veces que el botón ([UP] o [DOWN]) que haya pulsado antes.

La transposición aparecerá indicada en la página Master:



"C♯" se refiere a un incremento de un semitono en la afinación, con lo cual oirá un "Do sostenido" cada vez que toque un Do. Esto también significa que en lugar de la nota La que pulse, oirá un "La sostenido" (o un "Si bemol"). El ajuste anterior corresponde a pulsar User Program [UP] una vez mientras mantiene pulsado el botón [ONE TOUCH].
Nota: Este ajuste también aparece reflejado en la página de pantalla Transpose (consulte más abajo).

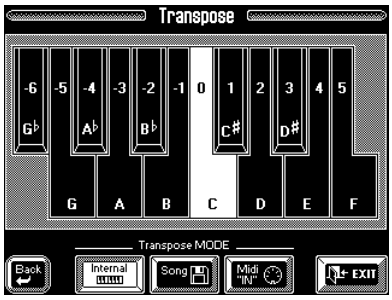
Ajustar el intervalo de transposición desde la pantalla

Si prefiere ajustar el intervalo de transposición desde la pantalla táctil de una manera gráfica, aquí tiene la manera de hacerlo.

1. Pulse el botón Keyboard Mode [OTHER].
Lo que verá ahora depende del modo de teclado seleccionado actualmente. Lo que debe observar aquí son los campos [ARRANGER CHORD] y [KEYBOARD MODE] en los ángulos superiores izquierdo y derecho.

2. Pulse el campo [KEYBOARD MODE] en el ángulo superior derecho (para que aparezca en blanco).

3. Pulse el campo [Transpose].



4. En la pantalla, pulse la tecla correspondiente a la nota que desee oír cada vez que toque un C.
Nota: Si selecciona "0" la transposición se desactivará. Ésta es la única manera de activar o desactivar esta función. Este ajuste, no obstante, puede escribirse en un Programa de usuario (consulte la página 127).

A continuación encontrará los detalles acerca de las opciones del modo Transpose. Si lo desea, puede activar los tres a la vez.
Nota: Las partes MDR y ADR no se transponen nunca. Cada tecla (nota) de las partes MDR/ADR tiene asignado un sonido de percusión diferente. Por lo tanto, es aconsejable no manipular las partes de percusión manual y de acompañamiento.

Seleccionar las secciones que se transpondrán

Los tres campos siguientes bajo el teclado permiten especificar las partes que se verán afectadas por el ajuste de Transpose:

Internal— Se transpondrán las partes del teclado y del Arranger. Las notas recibidas vía MIDI, no obstante, se tocarán sin ningún cambio.

Song— Sólo se transpondrán las partes de canción. Esto sólo tiene sentido cuando reproduce un Archivo MIDI Estándar o una de sus propias canciones con el Song Composer del VA-76.

MIDI "IN"— Sólo se transpondrán las notas recibidas vía MIDI IN. De alguna manera, esto es lo mismo que el parámetro Rx Shift del modo MIDI (consulte la página 201).

Aunque es perfectamente posible activar las tres opciones, nunca es posible desactivar los tres a la vez. Como mínimo uno debe estar activado. Puede utilizar *Internal* para transponer las partes del teclado y así tocar sobre una canción del Composer en "su" tono pero sonar en el tono de la canción.

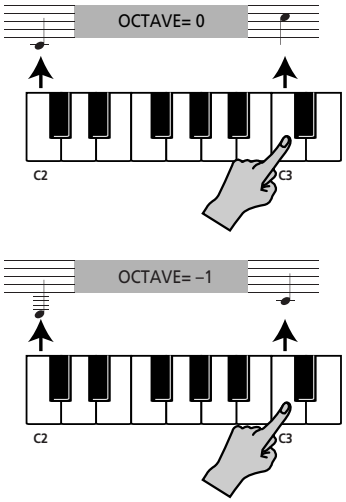
5. Pulse [⬅BACK] para volver a la página de pantalla previa, o [EXIT] para volver a la página Master.

Octave

La función Octave es otro parámetro muy útil que permite cambiar la afinación de la parte seleccionada en intervalos de octava (12 semitonos).

Puede aprovechar esta función para las partes de solo en las que las partes UP1 y UP2 deban disparar el mismo Tone, y hacer que UP2 suene una octava más aguda o más grave que UP1. Otro uso para esta función es permitir el acceso a los "ruidos" de los nuevos Tones "V" del VA-76 para poder disparar rascaduras, golpes, etc.

Esto sólo funciona normalmente cuando utiliza una parte del teclado (UP1, UP2, LW1, o LW2) en el modo WHOLE Keyboard (consulte la página 35). Si trabaja en el modo SPLIT sólo podrá tocar las notas hasta un cierto punto (el punto de división). Para los "ruidos", deberá seleccionar el ajuste "–3". Tenga en cuenta que esto también significa que debe tocar las notas "reales" en el extremo derecho del teclado, ya que toda la parte/Tone se transpone hacia abajo.

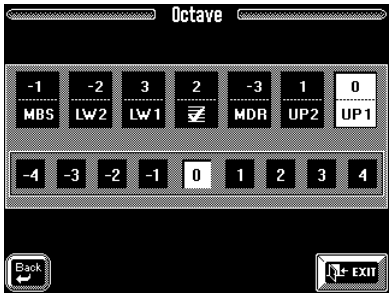


Este parámetro también es útil cuando desea disparar sonidos de Grupos de percusión (utilizando la parte MDR) que no son accesibles desde el teclado en el estado normal. Recuerde que sólo hay 76 teclas, mientras que los Grupos de percusión ofrecen sonido de percusión para las 128 notas aceptadas por el estándar MIDI.

1. Pulse el botón Keyboard Mode [OTHER].

2. Pulse el campo [KEYBOARD MODE] en el ángulo superior derecho (para que aparezca en blanco).

3. Pulse el campo [Octave].

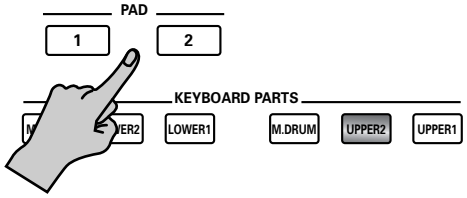


4. Pulse el campo correspondiente a la parte del teclado que desee transponer en intervalos de octava (UP1, UP2, etc.).
Como puede ver, la pantalla también indica los ajustes de Octave actuales para todas las partes del teclado.

5. Ahora pulse el campo correspondiente al ajuste de Octave deseado.
Los valores "–" significan "abajo/más grave". Por ejemplo: "–3" significa que la parte en cuestión se transpondrá tres octavas hacia abajo. Todos los demás valores (excepto "0") significan "arriba/más agudo".

6. Pulse [⬅BACK] para volver a la página de pantalla previa, o [EXIT] para volver a la página Master.

Botones PAD

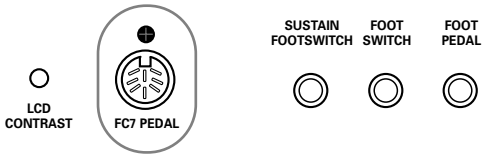


Los botones PAD [1] y [2] permiten acceder rápidamente a funciones a las que normalmente se accede a través de la pantalla (que pueden implicar varios pasos). En primer lugar, el PAD **[1]** se utiliza para volver inmediatamente al principio del patrón Style actual (útil cuando no está sincronizado con un cantante u otro músico y desea "volver a sincronizar" el acompañamiento con el cantante/solista). el PAD **[2]**, por otro lado, permite activar y desactivar la función Bass Inversion (consulte la página 102).

Si mantiene pulsado [1] o [2] durante más de un segundo accederá a la página de la pantalla donde puede asignar otras funciones a estos botones (consulte la página 194). Las funciones PAD se pueden escribir en un programa de usuario.

Controlador de pedal FC-7

El VA-76 permite conectar un controlador de pedal opcional FC-7 al zócalo FC7 PEDAL.



Primero, las conmutaciones de este controlador se asignan a las funciones de control Arranger. Sin embargo, puede asignar otras funciones a estos conmutadores. Consulte la página 193 para más información.

Nota: Las asignaciones del FC-7 se aplican al VA-76 y no se escribe a programas de usuario individuales. Si selecciona otro programa de usuario no es suficiente para reconfigurar el FC-7.

Pedal Sustain (Hold)

La función Hold puede utilizarse en las siguientes partes de manera aislada o en combinación: Upper 1/2, Lower 1/2, y M.Bass, siempre que seleccione el modo de teclado WHOLE. En el modo SPLIT, la función Hold del pedal sustain sólo afecta a la parte derecha. Si superpone Upper 1 y 2, el efecto Hold afectará a ambas. En los modos UP2 Split (consulte la página 86) y UP2-to-Left, la función Hold sólo se aplica a la parte Upper1.

Nota: No olvide conectar un conmutador de pedal opcional DP-2, DP-6, o BOSS FS-5U al zócalo SUSTAIN FOOTSWITCH.

Conmutador de pedal

Un conmutador de pedal opcional DP-2, DP-6, o BOSS FS-5U conectado al zócalo FOOT SWITCH puede utilizarse para ejecutar varias funciones. Si no cambia el ajuste original, este conmutador de pedal permite iniciar y parar la reproducción del Arranger.

La asignación del conmutador de pedal puede guardarse en un Programa de usuario. Consulte la página 191 donde encontrará la manera de asignar la función deseada al conmutador de pedal.

Expresión (Foot Pedal)

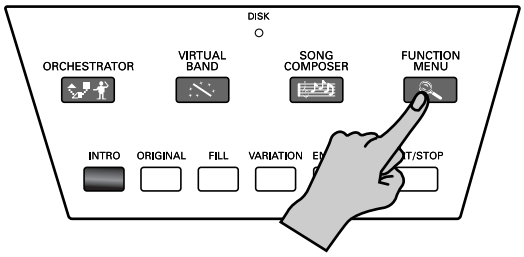
Un pedal de expresión opcional EV-5 or BOSS FV-300L conectado al zócalo FOOT PEDAL permite controlar el volumen de todas las partes con el pie. Es posible invertir el efecto del pedal de expresión y especificar que ciertas partes no se controlen con el pedal de expresión.

Además, puede utilizar este pedal para controlar los parámetros M-FX, en cuyo caso la función de expresión dejará de estar disponible para las partes del teclado. (El formante de la VariPhrase seleccionada también puede controlarse utilizando este pedal.)

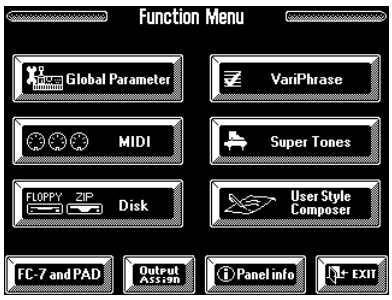
Master Tune

Ésta no es realmente una función de interpretación, pero permite afinar el VA-76 a instrumentos acústicos que no pueden afinarse.

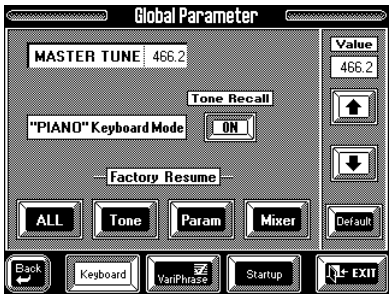
1. Pulse el botón [FUNCTION MENU].



La pantalla tendrá el siguiente aspecto:



2. Pulse el campo [Global Parameter].



Si no aparece esta página, pulse el campo [Keyboard] para que pase a visualizarse en blanco.

3. Pulse la nota La bajo el botón [ENDING] mientras utiliza los campos [⬆][⬇] para definir la afinación deseada. El valor por defecto es "440.0". Puede volver a este valor pulsando el campo [Default].

Alternativamente, puede pulsar el campo [Value] y ajustar el valor deseado utilizando el dial [TEMPO/DATA] dial.

4. Pulse el campo [EXIT] para volver a la página Master. Pulse el campo [⬅Back] para volver al menú Function si debe ajustar otras funciones.

Scale Tuning

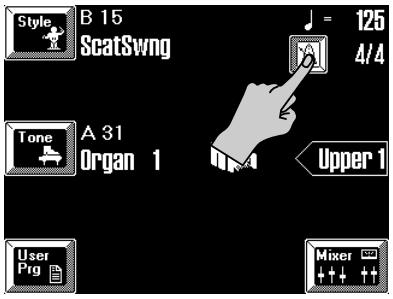
Otra función muy útil es Scale Tuning. Esta función permite utilizar escalas orientales, asiáticas y otras de la misma manera que lo haría en un en un teclado oriental (EM-50 OR, etc.). Consulte los detalles en la página 92.

Metrónomo

El VA-76 dispone de tres metrónomos: uno para la reproducción de Estilo, uno para la grabación y reproducción en Song Composer, y uno para la programación en User Style Composer.

Si desea oír un metrónomo durante la reproducción de Estilo, aquí tiene lo que debe hacer:

1. En la página Master, pulse el campo del metrónomo (para que pase a visualizarse en blanco).



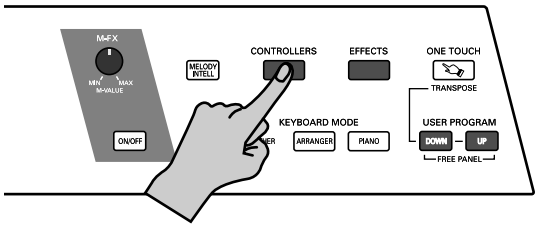
2. Inicie la reproducción del Arranger, y oirá el metrónomo.

3. Vuelva a pulsar el campo del metrónomo para desactivar el metrónomo.

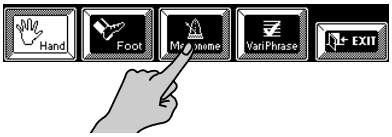
Salida del metrónomo

El VA-76 también permite seleccionar la forma de reproducción del metrónomo:

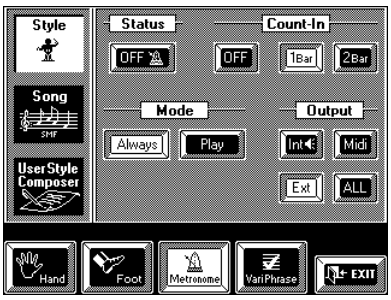
1. Pulse el botón [CONTROLLERS].



Con ello aparecerá una página de pantalla con las opciones para los controladores. El aspecto exacto de esta página tiene poca importancia, ya que debe pulsar el campo [Metronome] de la parte inferior de la pantalla, que está disponible en todas las páginas:



La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:



Si no es así, pulse el campo [Style] (éste debe visualizarse en blanco).

2. Seleccione una de las siguientes opciones:

Int— La señal del metrónomo se toca desde el Grupo de percusión asignado actualmente a la parte MDR (consulte la página 44) y por lo tanto es transmite al zócalo OUTPUT 1 & 2 y PHONES.

Midi— La señal del metrónomo se envía al puerto MIDI OUT del VA-76 y puede sonar desde un módulo externo. Este módulo debe recibir la señal en el canal MIDI 16. Lo más rápido es asignar el canal MIDI 16 a la parte 10 de un módulo multitímbrico. De esta manera, el metrónomo disparará el Grupo de percusión. (La parte MDR transmite por el canal MIDI 16.)

EXT— La señal del metrónomo se envía al zócalo METRONOME OUT del VA-76 (panel posterior). Puede conectar los altavoces a este zócalo y ajustar el volumen del metrónomo utilizando el mando LEVEL. Esta opción puede ser útil como "pista de metrónomo" para un batería.

ALL— El metrónomo se toca desde la parte MDR del VA-76 y se transmite a MIDI OUT, los zócalos OUTPUT 1 & 2 además del zócalo METRONOME OUT.

Modo del metrónomo

Otra de las opciones de la pantalla anterior permite especificar *cuándo* debe sonar el metrónomo:

Always— El metrónomo se oirá incluso cuando la reproducción del Arranger esté parada. Pulse este campo si desea oír el metrónomo en todo momento (lo cual es probablemente útil sólo cuando practica una canción nueva).

Play— Pulse este campo (para que se visualice en blanco) si sólo desea oír el metrónomo mientras el Arranger está reproduciendo un patrón de Estilo musical (Intro, Original, etc.).

Count-In

Este parámetro permite activar y desactivar la función de claqueta. Cuando esté activada, el metrónomo marcará el número especificado de compases antes de que el Arranger empiece a sonar.

Nota: Esta claqueta también está disponible cuando utiliza la función Sync Start. En este caso, tocar un acorde significa que el Arranger empezará al cabo de 1 o 2 compases.

1. **Consulte "Salida del metrónomo", donde encontrará la manera de seleccionar la página de pantalla con las opciones del metrónomo.**

2. **Seleccione una opción en la sección *Count-In*:**
OFF— La función de claqueta está desactivada.

1Bar, 2Bar— Siempre que inicie la reproducción del Arranger, el metrónomo marcará 1 o 2 compases antes de que empiece a sonar el patrón de Estilo musical seleccionado.
Nota: La función Count-In puede utilizarse de manera independiente del metrónomo. Por lo tanto, no hay ninguna necesidad de activar el metrónomo para poder oír la claqueta.

3. **Pulse el campo [EXIT] para volver a la página Master.**

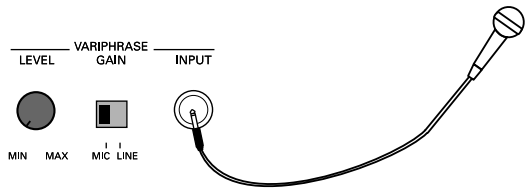
4.5 Utilizar vocales en directo

El VA-76 también ofrece una parte especial que puede utilizar cuando desea cantar sobre la música que toca en el VA-76. También puede utilizar esta parte para otras señales de audio, pero tenga en cuenta que la parte Audio In es mono.

La señal de audio recibida en la parte Audio In se transmite a los zócalos OUTPUT 1 y PHONES.

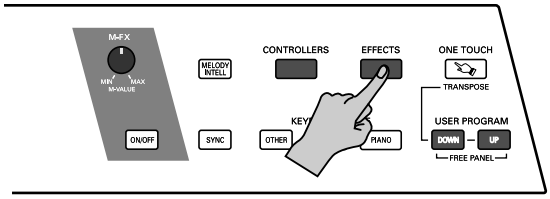
1. **Coloque el mando [VOLUME] en la posición "MIN".**

2. **Conecte un micrófono al zócalo VariPhrase INPUT.**
Utilice siempre un micrófono dinámico. Roland ofrece dos modelos de este tipo de micrófonos: el DR-10 y el DR-20.

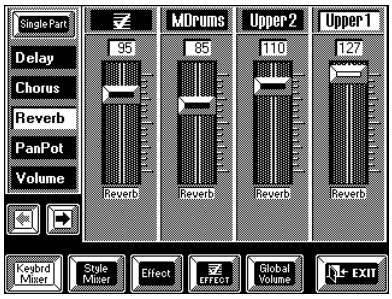


3. **Coloque el mando [LEVEL] en la posición "MIN" y el conmutador [GAIN] en la posición "MIC".**

4. **Pulse el botón [EFFECTS].**

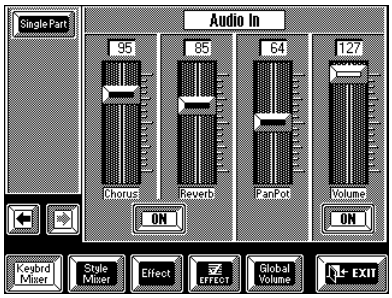


5. **En la página de pantalla que aparecerá, pulse el campo [Keybrd Mixer].**
La pantalla contendrá ahora una página similar a la siguiente:



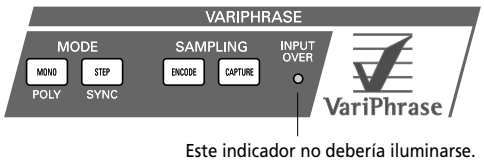
El efecto seleccionado actualmente no tiene demasiada importancia. Simplemente debe comprobar que el campo [Keybrd Mixer] se visualice en blanco.

6. Pulse el campo [➔] varias veces hasta que aparezca la siguiente página:



7. Coloque el deslizador [Volume] en la posición "0", y pulse el campo [ON/OFF] bajo este deslizador para seleccionar "OFF" (si es necesario).
Ahora ajustaremos la sensibilidad de la entrada del zócalo VariPhrase [INPUT].

8. Cante delante del micrófono y aumente de manera gradual el ajuste VariPhrase [LEVEL] (panel posterior).
Ajústelo de manera que el indicador INPUT OVER de la sección VariPhrase no se ilumine incluso al cantar al máximo que dé su voz.



Nota: En este punto no podrá oír su voz debido a que la parte Audio In está desactivada.

9. Coloque el micrófono de manera que no pueda captar la señal procedente de los altavoces externos.
Si no lo hace puede producirse un desagradable tono de acoplamiento, también conocido como feedback. Debe evitar esta situación a toda costa.

10. Pulse el campo [OFF] bajo el deslizador [Volume] para que pase a [ON].

11. Ajuste el mando [VOLUME] del VA-76 a un nivel de escucha que le resulte cómodo (más o menos a la mitad de su recorrido para empezar).

12. Aumente gradualmente el ajuste del deslizador [Volume] de la pantalla mientras canto o habla delante del micrófono.
Ahora sí debería oír su voz.

13. También puede añadir Reverb y Chorus a su voz:

- Pulse el campo [ON/OFF] entre los deslizadores [Chorus] y [Reverb] para que cambie a "ON". Este campo también puede utilizarse para enmudecer los efectos cuando deba dar una explicación y no desee sonar como si estuviera en una iglesia, etc.
  Nota: Esta función también puede controlarse mediante el conmutador de pedal asignable (consulte la página 192).
- Utilice los deslizadores [Chorus] y [Reverb] para ajustar la profundidad de Chorus o Reverb deseada. Consulte la página 124 para los detalles acerca de estos efectos.

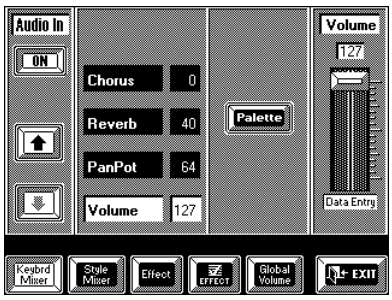
14. Para activar y desactivar rápidamente la parte Audio In, pulse el campo [ON] (u [OFF]) bajo el deslizador [Volume].
Nota: Los ajustes de la pantalla anterior pueden escribirse en un Programa de usuario, pero los ajustes del conmutador [GAIN] y del mando [LEVEL] del panel posterior no. Puede escribirlos para futuras referencias.

15. Ahora pruebe de cantar y tocar a la vez. Si la voz suena demasiado baja, suba el ajuste del deslizador [Volume] de la pantalla.

16. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.

Single Part

Si pulsa el campo [Single Part] de la página de pantalla anterior, aparecerá una página en la que los parámetros anteriores se visualizarán de la siguiente manera. Escoja la que le resulte más útil.



4.6 Detalles sobre el Arranger y los Estilos musicales

Antes de darle más explicaciones acerca de los Estilos musicales, nos gustaría explicarle la diferencia entre los Estilos musicales y el Arranger. El Arranger es en realidad la función (o secuenciador) que toca los acompañamientos que haya seleccionado. Estos acompañamientos están siempre relacionados con un género musical concreto (o "estilo"), y por lo tanto se conocen como *Music Styles*. Puesto que los acompañamientos del VA-76 son mucho más que un patrón que va sonando hasta el final, los Estilos musicales incluyen varios patrones (o divisiones).

El Arranger es interactivo en dos aspectos: puede indicarle el tono en que debe sonar tocando acordes; y también puede indicarle el tipo de acompañamiento que debe tocar seleccionando otras divisiones desde el panel frontal o la pantalla táctil. El Arranger (el "hardware") no sería nada sin los Estilos musicales (el "software"), mientras que los Estilos musicales serían repetitivos si no fuera por la diversas divisiones.

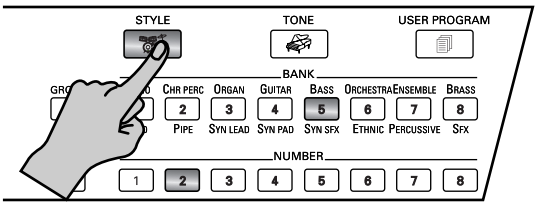
Seleccionar Estilos musicales

Igual que para la selección de Tones, hay dos posibilidades que pueden utilizarse indistintamente: puede proceder de la manera tradicional (con los botones), o utilizar la pantalla táctil – o combinar estas dos posibilidades, si lo cree oportuno.

Seleccionar Estilos desde el panel frontal

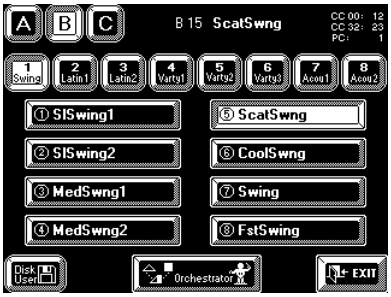
Nota: Todas las acciones con los botones también se reflejan en la pantalla. Consulte "Selección de Estilos desde la pantalla" en la página 59 donde se explica la información que aparece en la pantalla.

1. Indique al VA-76 que desea seleccionar un Estilo musical: pulse el botón [STYLE] (para que se ilumine).



Cuando pulse el botón [STYLE], éste se iluminará en verde, así como los botones BANK y NUMBER del Estilo musical seleccionado actualmente. (El color de la selección de Tones es el rojo, y el naranja se utiliza para seleccionar Programas de usuario.)

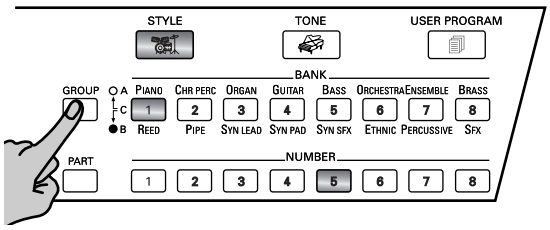
La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:



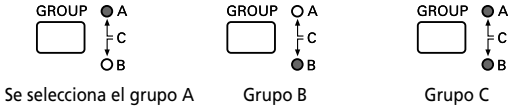
El nombre junto a los campos [A]/[B]/[C] indica el Estilo musical seleccionado actualmente.

Nota: Los números del ángulo superior derecho de la pantalla indican la dirección MIDI del Estilo musical seleccionado actualmente ("B15 ScatSwing").

2. Pulse el botón [GROUP] para seleccionar el grupo que contiene el Estilo musical deseado.



Existen tres grupos de Estilos musicales con 64 memorias en cada uno de ellos (para un total de 192 Estilos):



A & B— Estos dos grupos contienen los Estilos musicales de la ROM.

C— Este grupo representa al grupo Disk Link. Éstas son las memorias que pueden seleccionarse de la misma manera que las memorias de la ROM, pero cargan Estilos musicales directamente desde el disco Zip o el disquete.

Nota: Consulte también la lista de Estilos musicales, que empieza en la página 251 donde encontrará los nombres y las direcciones de los Estilos musicales.

Cuando seleccione un grupo, el VA-76 activará de manera automática el banco activo en el grupo previo. Aquí tiene un ejemplo: Si está trabajando con el Estilo *B15 ScatSwing*, al seleccionar el grupo A se seleccionará de manera automática el banco 5.

3. Pulse uno de los botones BANK [1]~[8] (para que se ilumine) para seleccionar un banco de Estilos dentro del grupo activo.

Cada grupo de Estilos contiene ocho bancos.

4. Pulse uno de los botones NUMBER [1]~[8] para seleccionar un Estilo dentro del banco activo.

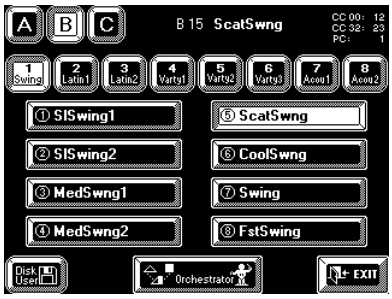
Sólo en este momento se seleccionará el nuevo Estilo musical. Puede aprovechar este sistema para preparar el grupo y el banco con la m ano izquierda, mientras continúa tocando la melodía con la mano derecha. A continuación, todo lo que deberá hacer es pulsar el botón NUMBER deseado justo antes del tiempo en el que deba empezar a sonar el nuevo Estilo musical.

Selección de Estilos desde la pantalla

Ahora veremos la manera de utilizar la pantalla para seleccionar Estilos.

1. Pulse el campo [Style] en la pantalla.

La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:



Si observa los botones BANK/NUMBER, observará que ahora están iluminados en verde.

2. Pulse el campo [A], [B] o [C] para seleccionar el grupo de Estilos musicales deseado.

3. Pulse uno de los siguientes campos para seleccionar un banco dentro del grupo:

Utilice estos campos para seleccionar un banco de Estilos musicales:

4. Pulse uno de los campos de Estilo para seleccionar un Estilo musical (número).

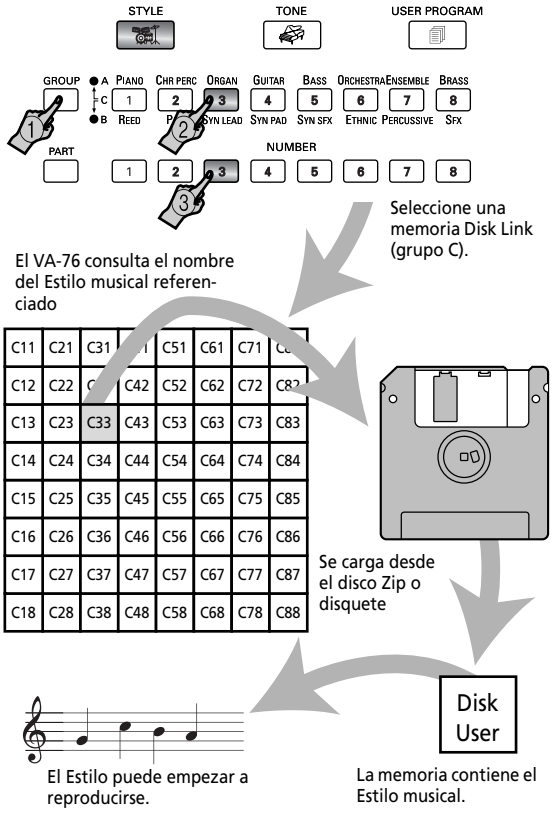
Mientras esté en ello, también puede preparar la versión deseada de Orchestrator para que así ya esté todo definido para la siguiente canción que vaya a tocar. En este caso, pulse el campo [Orchestrator] y consulte la donde se explica lo que debe hacer a continuación.

Trabajar con las memorias Disk Link

El VA-76 ofrece 64 memorias (8 bancos x 8 números) que se refieren a Estilos musicales de un disco Zip or o un disquete. Aunque estas memorias se comportan exactamente igual que las memorias de los grupos A y B (que permiten acceder a los 128 Estilos musicales internos), éstas sólo "funcionan" si el disco en cuestión está insertado en la unidad de discos. Gracias al potente software del VA-76, cargar un Estilo Disk Link es tan rápido como trabajar con Estilos internos.

El Estilo musical al que se refiere la memoria Disk Link seleccionada se carga de manera automática desde el disco y se copia en la memoria Disk User (consulte también la página 61). Ésta es una memoria RAM cuyo contenido se borra al apagar el VA-76, y se sobrescribe al seleccionar otra memoria Disk Link (o al utilizar la función Disk User).

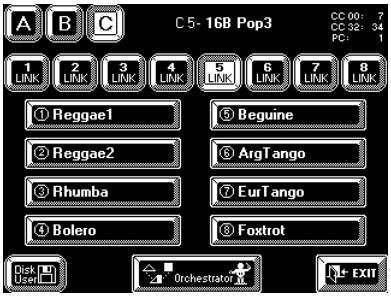
Aquí tiene resumido lo que ocurre al seleccionar una memoria Disk Link. (Aunque la figura pueda sugerir que se tarda un cierto, el VA-76 ejecuta estos pasos en una fracción de segundo.)



Después de desembalar el VA-76, estas memorias ya contienen vínculos con los 64 Estilos musicales del disco Zip o el disquete. También puede programar sus propias referencias a otros Estilos musicales del disco (consulte la página 108). Incluso podría "mezclar" referencias a un Zip y a un disquete.

Las memorias Disk Link están asignadas al grupo C. Puede utilizar cualquiera de los procesos anteriores para seleccionarlos ("Seleccionar Estilos desde el panel frontal", "Selec-

ción de Estilos desde la pantalla"). Simplemente debe comprobar que haya seleccionado el grupo C. Después de seleccionar el grupo C, la pantalla adquiere el siguiente aspecto:



Incluso para los Estilos musicales de un Zip o un disquete, el VA-76 también visualiza sus nombres. En realidad, son los nombres los que son importantes para localizar Estilos en un disco. Si cambia el nombre de un Estilo musical al que hace referencia una de las memorias Disk Link (consulte la página 110), el VA-76 no podrá encontrarlo. Por el contrario, si dispone de dos discos Zip (por ejemplo) que ambos contienen un Estilo musical llamado "Reggae1", incluso si inserta el disco Zip "equivocado" se cargará el Estilo "Reggae1" – pero puede ser el equivocado (y algunas de las otras memorias Disk Link pueden no cargar ningún Estilo musical, debido a que los demás nombres sólo existen en el "otro" disco).

Nota: Consulte la página 62 donde se explica el significado el campo [Orchestrator].

No olvide insertar el disco Zip o el disquete necesario en la unidad de discos del VA-76. Si no lo hace, la pantalla puede mostrar el siguiente mensaje:

Si la unidad Zip ya contiene otro disco, pulse el campo [**ZIP Eject**] para expulsar este disco Zip. A continuación inserte el disco que contenga el Estilo musical referenciado.

Nota: Si al final decide no utilizar el Estilo musical, pulse [EXIT]. En este caso, el VA-76 seguirá utilizando el último Estilo musical que haya encontrado.

En el caso de un Estilo musical de un disquete, el mensaje para un Estilo musical no encontrado será el siguiente:

En este caso, pulse el botón de expulsión de la unidad de disquetes, inserte el disquete correcto, y pulse el campo [RETRY].

Nota: Si al final decide no utilizar el Estilo musical, pulse [EXIT]. En este caso, el VA-76 seguirá utilizando el último Estilo musical que haya encontrado.

Disk User

También puede cargar un Estilo musical directamente en la memoria Disk User del VA-76 y utilizarlo como si fuera el Estilo musical 193. Puede aprovechar esta función siempre que ninguna de las 64 memorias Disk Link no se refiera al Estilo musical que necesita para tocar una canción concreta.

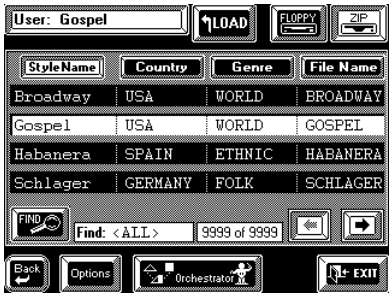
Nota: El Estilo musical de esta memoria sólo está disponible hasta que apaga el VA-76 o carga otro Estilo. Tenga en cuenta que al seleccionar un Estilo Disk Link también se sobrescribirá el Estilo Disk User seleccionado.

Nota: A diferencia de las memorias Disk Link, la referencia al Estilo musical seleccionado no se recuerda (y por lo tanto no queda "fijada").

1. Inserte el disco Zip o el disquete con el Estilo musical deseado en la unidad de discos (apropiada).

2. En la página de selección de Estilos musicales (consulte más arriba), pulse el campo [Disk User].

La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:



3. Pulse el campo [FLOPPY] o [ZIP] para especificar si desea cargar un Estilo musical desde un disco Zip o desde un disquete.

4. Pulse el campo que contenga el nombre del Estilo musical que desea cargar.

5. Si no aparece el Estilo musical deseado, utilice [⬅][➡] para seleccionar otro grupo de 4 Estilos.
También puede utilizar el dial [TEMPO/DATA] para seleccionar otras páginas con Estilos musicales diferentes del disco insertado

Nota: El VA-76 contiene un motor de búsqueda muy potente para localizar de manera rápida el Estilo musical deseado en un disco Zip (consulte la página 109). Consulte la página 110 donde se explican los detalles acerca del campo [Options].

Nota: Pulse el campo [EXIT] si al final decide no utilizar el Estilo del disco.

6. Pulse el campo [LOAD] para copiar la información del Estilo musical seleccionado en la memoria Disk User del VA-76.
Esta página de pantalla no cambia. Esto así para que pueda … seleccionar otro Estilo musical de un Zip o un disquete. Repita el proceso anterior. En el momento en que pulse el campo [LOAD], el nombre del nuevo Estilo seleccionado aparecerá en el campo "User" del ángulo superior izquierdo. Cuando termine el patrón del Estilo musical seleccionado actualmente, el VA-76 cambiará al nuevo Estilo de disco seleccionado.

7. Empiece a tocar con el nuevo Estilo seleccionado.
La selección del Estilo de usuario en disco se escribirá en un Programa de usuario(consulte la página 127). El Programa de usuario en cuestión, no obstante, se refiere a la dirección de la memoria – no a su contenido. La siguiente vez que recupere este Programa de usuario, el VA-76 utilizará por lo tanto el Estilo que resida en la memoria Disk User en este momento.

Si, en este momento, no ha cargado ningún Estilo de usuario, el VA-76 seguirá utilizando el último Estilo Disk Link seleccionado. Esto es debido a que la memoria Disk User también actúa como un búffer para el Estilo musical referenciado por las memorias Disk Link. Si no ha seleccionado ningún Estilo Disk Link desde el momento en que ha puesto en marcha el VA-76, éste seguirá utilizando el último Estilo de la ROM.

8. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.
El mensaje "User" a la derecha del campo [Style] le alerta de que actualmente está utilizando un Estilo de usuario en disco.

Expulsar el disco Zip

Bien, ha insertado el disco Zip y ahora pulsa el botón de expulsión de la unidad de discos porque desea utilizar otro disco Zip. Pero el disco Zip no sale de la unidad de discos…

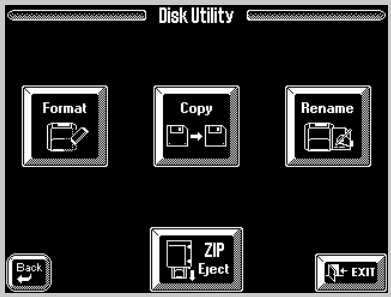
Esto es así como medida de seguridad, ya que es posible que el VA-76 deba seguir accediendo al disco Zip para ciertas operaciones. La única manera de expulsar el disco es haciendo "oficial" que ya no desea utilizar más el disco Zip actual.

(Un disquete, por otra parte, puede expulsarse simplemente pulsando el botón de expulsión de la unidad de discos.)

1. Pulse el botón [FUNCTION MENU].

2. Pulse el campo [Floppy/ZIP Disk].

3. En la página que aparecerá ahora, pulse el campo [Utility].



4. Pulse el campo [ZIP Eject].
El disco Zip se expulsará – con lo cual ni tan siquiera deberá pulsar el botón de expulsión de la unidad de discos.

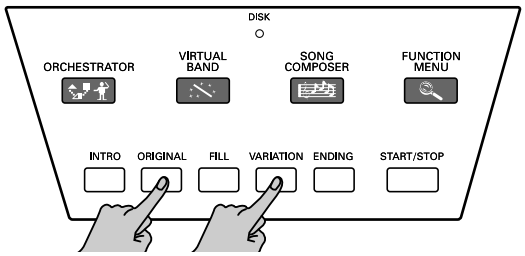
5. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.

Orchestrator y Morphing

Los Estilos musicales del VA-76 son mucho más versátiles de lo que hemos visto hasta ahora. Por un lado, es posible variar los patrones de acompañamiento repetidos (Básico, Avanzado, Original y Variación). Y también puede mezclar las partes de dos Estilos musicales para crear Estilos musicales nuevos al momento (Morphing).

Orchestrator

Los patrones Original y Variación son los dos patrones "básicos" de un Estilo musical que pueden seleccionarse pulsando los botones correspondientes en el panel frontal:



(Tenga en cuenta que sólo uno puede estar activado.) Mientras que [ORIGINAL] selecciona la versión más simple del acompañamiento repetido ("en bucle"), [VARIATION] selecciona una versión más "llena".

Con la función ORCHESTRATOR podrá seguir variando y refinando los patrones Original y Variación tocados por el Arranger. Esto es similar a orquetar el acompañamiento a tiempo real, ya que puede eliminar partes, reducir el número de instrumentos de la parte de percusión, o incluso seleccionar un acompañamiento totalmente diferente.

Existen cuatro opciones tanto para Original como para Variación, mientras que la opción Orchestrator seleccionada también afecta a los patrones de Introducción y Final.

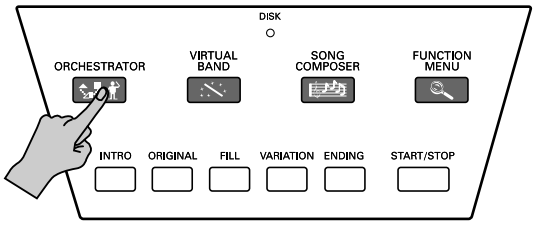
1. Active el Arranger del VA-76 e inicie la reproducción del patrón [ORIGINAL] o [VARIATION].
Consulte "Utilizar el arranger del VA-76" en la página 25.

2. Haga una de las siguientes cosas:

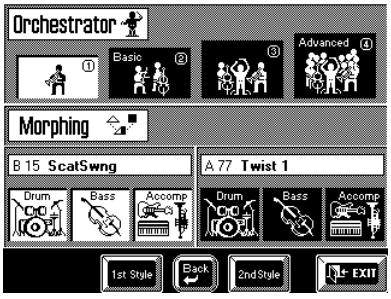
- Pulse el campo [Style] de la página Master (como si deseara seleccionar un Estilo musical).
- En la página que aparece a continuación, pulse el campo [Orchestrator/Morphing].

—O BIEN—

- Pulse el botón [ORCHESTRATOR].



En cualquier caso, la pantalla adquirirá el siguiente aspecto:



3. Pulse el campo Orchestrator para seleccionar la "orquestación" deseada.
Como puede ver, hay cuatro campos. ② corresponde al nivel *Básico* de los teclados con arreglos previos de Roland. ① ofrece una versión algo más sobria del patrón Básico. ④ corresponde al nivel *Avanzado* de los modelos antiguos de Roland, mientras que ③ es una versión algo más simple.

Con estos campos, por lo tanto, puede variar el acompañamiento a voluntad para que suene de una manera realmente profesional.
Los niveles ② y ④ también se pueden seleccionar pulsando [ORIGINAL] o [VARIATION] dos veces sucesivamente.
Existen dos tipos de patrones Básico y Variación: uno para el nivel Original y otro para Variation.

Nota: La última versión seleccionada se escribirá en un Programa de usuario (consulte la página 127), por lo que deberá preparar el que desee utilizar al empezar a utilizar de nuevo este Programa de usuario.

Nota: Los Estilos musicales del disco Zip o disquete entregado también contienen versiones de Orchestrator adecuadas. Los otros Estilos musicales que pueda cargar con el VA-76, no obstante, pueden no ofrecer la misma flexibilidad.

Morphing

La función Morphing permite crear una mezcla de dos Estilos musicales utilizando ciertas partes de acompañamiento de un Estilo, y otras partes de otro Estilo.

Las partes combinables son: Percusión, Bajo y Acompañamiento. Esta última incluye todas las partes melódicas (hasta un máximo de seis) excepto la de bajo. Estas partes pueden ser líneas de piano, guitarra, metal, etc. Morphing permite crear combinaciones como las siguientes:

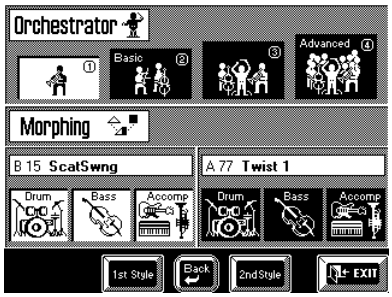
1r Estilo	2º Estilo
Percusión	Bajo, Acompañamiento
Bajo	Percusión, Acompañamiento
Acompañamiento	Percusión, Bajo

Evidentemente, también puede utilizar sólo una parte del "2º Estilo", y dos del "1r Estilo". No obstante, no es posible activar dos partes idénticas (es decir, las partes de bajo del "1r Estilo" y del "2º Estilo"). Tampoco es posible desactivar, por ejemplo, las dos partes de percusión (ni la del "1r Estilo", ni la del "2º Estilo"). Consulte la página 114, donde se explica la manera de hacerlo.
Por otro lado, es perfectamente posible combinar la percusión de un vals con las partes de bajo y acompañamiento de un Estilo de 16 tiempos, por ejemplo. Utilizar dos Estilos con tipos de compás diferentes no es ningún problema. No obstante, tenga en cuenta que el resultado de Morphing puede no ser utilizable en una situación real.

Si utiliza dos estilos con compases diferentes, el "1r Estilo" determina el tipo de compás de la combinación de Estilos. Es decir: si el "1r Estilo" es un vals, el resultado de la combinación utilizará un compás de 3/4.
Las posibilidades son infinitas, ya que puede no sólo utilizar Estilos musicales internos (grupos A y B) pero también Estilos de un disco Zip o un disquete (mediante las funciones Disk Link o Disk User).

Ahora combinaremos (es decir, crearemos) un nuevo Estilo musical para ver como funciona:

1. Consulte los pasos (1) y (2) anteriores.



El "1r Estilo" es el que haya seleccionado en último lugar (o el que haya seleccionado la Banda virtual), mientras que el "2º Estilo" se prepara de manera automática. Lo que oirá ahora es el "1r Estilo" (los tres campos de la columna de la izquierda se visualizan en blanco).
Nota: Consulte más adelante la manera de seleccionar otros Estilos musicales para la función Morphing

2. Pulse el campo [Drum] en la columna de la derecha.
El campo [Drum] de la columna de la izquierda pasa a visualizarse en azul, mientras que el de la columna de la derecha se visualiza en blanco. Ahora estará utilizando la parte de percusión del "2º Estilo" con el bajo y el acompañamiento del "1r Estilo".

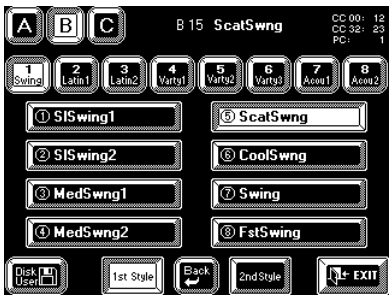
3. Pulse el campo [Bass] de la columna de la derecha.
Con ello se desactivará la línea de bajo del "1r Estilo", y se activará la línea de bajo del "2º Estilo".

4. Pruebe otras combinaciones.

5. Pulse [START/STOP] para parar la reproducción del Arranger.

Ahora seleccionaremos otros Estilos musicales para el "1r Estilo" y el "2º Estilo".

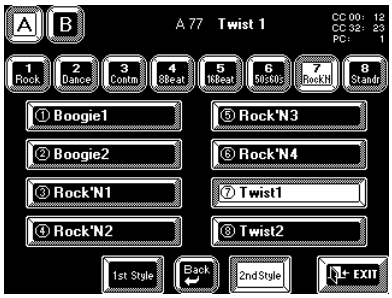
6. Pulse el campo [1st Style] de la pantalla.



Esta página debería resultarle familiar. Permite seleccionar un Estilo musical.

7. Asigne un Estilo musical a la memoria "1st Style".
Recuerde que también es posible utilizar los botones BANK/NUMBER. Consulte "Seleccionar Estilos musicales" en la página 59 and "Style Morphing (part 2)" en la página 98 donde encontrará los detalles de la operación.

8. Pulse el campo [2nd Style].



De nuevo aparecerá una página familiar. Observe, no obstante, que los campos [C] y [Disk User] no están presentes. Mientras que para "1st Style" puede utilizarse un Estilo de la memoria ROM (grupos A y B) *o* de un disco Zip/disquete (grupo C o Disk User), para "2nd Style" debe seleccionarse un Estilo de la ROM. Ésta se la razón por la que sólo puede seleccionarse el grupo A o B.

9. Asigne un Estilo musical a la memoria "2nd Style".

10. Pulse el campo [←Back] para volver a la página Orchestrator/Morphing, e inicie la combinación de nuevo.
Nota: El "2º Estilo" también se guardará al escribir los ajustes en un Programa de usuario (consulte la página 127). Por lo tanto, no deberá volver a ejecutar el proceso de selección cada vez que desee combinar Estilos.

4.7 Detalles de Song Composer

En la página 31 ya hemos explicado la manera de reproducir un Archivo MIDI Estándar de un disco Zip o un disquete. Ahora grabaremos una canción utilizando el Arranger como acompañamiento.

Grabar su música propia

Puede grabar su propia música como "Canciones" que podrá guardar en un disco Zip o en un disquete.
Nota: Lo que cante utilizando la parte Audio In (consulte la página 57) no se grabará. Si utiliza VariPhrases de usuario durante las grabaciones, no olvide cargarlas antes de iniciar la reproducción de una de las canciones.

Aunque la siguiente serie de pasos puede parecer muy larga, puede saltarse los que no sean necesarios, mientras que en otros pasos quizás ejecutará otras acciones. Aquí aprovecharemos todas las funciones "automáticas" que contiene el VA-76 con consejos ocasionales para alternativas.
Nota: Consulte también "A few remarks about recording songs" en la página 132.

1. Pulse el botón [VIRTUAL BAND].

2. Pulse el campo [EASY ROUTING], y a continuación pulse el campo [In a BAND].

3. Ahora siga las instrucciones que aparecerán en la pantalla para seleccionar un Estilo musical y un Tone para la mano derecha.

4. Después de seleccionar el "instrumento de solo", pulse el campo [FINISH].
Aquí tiene otros ajustes que puede seleccionar:

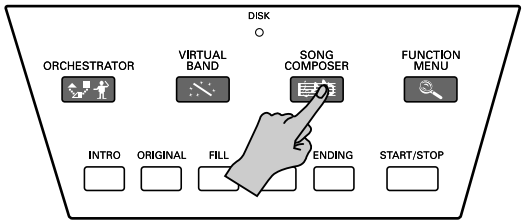
- Consulte la página 59 donde se explica la manera de seleccionar otros Estilos musicales, y la página 25 donde se explica la manera de seleccionar el patrón con el que desee empezar.
- Pulse [ORIGINAL] o [VARIATION] si desea empezar sin la introducción. Utilice el Orchestrator para seleccionar otra versión de la Introducción o de Original/Variación (consulte la página 62).
  Si necesita algo más que la parte Upper1, seleccione partes de teclado adicionales (consulte la página 34). También es posible utilizar la parte VariPhrase para grabar y para trabajar con un segundo punto de división (consulte la página 86) o con un punto de división dinámico (consulte la página 88).

  Nota: En lugar de seguir los pasos anteriores, también puede recuperar un Programa de usuario con los ajustes deseados (consulte la página 128).

5. Pulse el botón [START/STOP] y escuche el tempo. Si es demasiado rápido, cámbielo ahora (consulte la página 27).

6. Pulse [START/STOP] de nuevo para parar la reproducción.
Este tempo se utilizará cada vez que inicie la reproducción de esta canción. No obstante, puede cambiarlo temporalmente durante la reproducción, o editarlo más adelante (consulte la página 161).

7. Pulse el botón [SONG COMPOSER].



La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:

Consulte la página 132 y siguientes, donde encontrará una explicación de los diferentes campos.

8. Pulse el campo [REC ●] (para que se visualice en blanco).
Si lo desea, puede pulsar el botón [SYNC] (para que se ilumine). En este caso, puede ignorar el siguiente paso.

9. Pulse el botón [START/STOP].
Se iniciará la reproducción del Arranger y la grabación.
Nota: También puede iniciar la grabación pulsando el campo [PLAY ►], en cuyo caso el Song Composer se iniciará sin el Arranger. Pulse el botón [START/STOP] para añadir el Arranger más adelante.

10. Toque los acordes del Arranger con la mano izquierda, y la melodía con la mano derecha.
Si cree que tocar los acordes para el Arranger y la melodía de manera simultánea es demasiado difícil, deje la melodía para más adelante (consulte "Rehacer la melodía (2nd Trk)") y toque sólo los acordes utilizados para transponer el Arranger a tiempo real. Esto es similar a trabajar con el Secuenciador de acordes de los modelos previos. No obstante, en el VA-76, grabar los cambios de acordes para el Arranger forma parte de un proceso integrado y sin fisuras.
Nota: También puede utilizar las funciones de interpretación del VA-76 para tocar la melodía. Consulte "Detalles sobre la expresión" en la página 51.

11. Para detener la grabación, ejecute una de las siguientes operaciones:

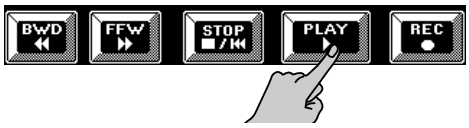
- Pulse el botón [ENDING]. El Arranger tocará el Final. Cuando haya terminado, se parará la reproducción del Arranger y la grabación de Song Composer.
- Pulse el botón [START/STOP]. Con ello se parará la reproducción del Arranger, pero la grabación seguirá. Esto permite improvisar sin acompañamiento. (También deberá ejecutar el siguiente paso.)
- Pulse el campo [STOP ■|◄] para parar la grabación.

Escuchar su canción

Es muy probable que desee escuchar su canción. Si es así, guárdela en un disco Zip o en un disquete (consulte "Guardar la canción en el disco").

1. Pulse el campo [STOP ■|◄] dos veces.
Con ello el Song Composer volverá al principio de la nueva canción.

2. Pulse el campo [PLAY ►] para iniciar la reproducción.



Se iniciará la reproducción de la nueva canción grabada.

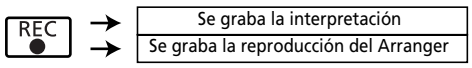
3. Pulse [STOP ■|◄] de nuevo para parar la reproducción, y vuelva a pulsarlo para volver al principio de la canción.
Si comete algún error en los acordes del Arranger y desea volver a grabar esta parte, vuelva al paso (8) anterior. Compruebe que el campo [2nd Trk] *no* aparezca en blanco (si es así, púlselo), y vuelva a empezar.
Nota: Con ello también se borrará la melodía, por lo que deberá volver a tocarla – o déjela para más adelante (consulte "Redoing the melody (2nd Trk)").

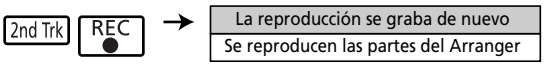
Rehacer la melodía (2nd Trk)

Nota: 2nd Trk sólo está disponible para las nuevas canciones grabadas. No puede utilizarla para añadir una nueva melodía a una canción cargada desde un disco Zip o un disquete. No obstante, para ello puede utilizar el secuenciador de 16 pistas. Consulte la página 141.

*Nota: Tenga en cuenta que 2nd Trk borrará **todas las partes de teclado**, aunque sólo vuelva a tocar la parte Upper1.*

La función 2nd Trk permite rehacer parte de la grabación. La versión previa de la melodía se borrará durante el proceso, pero las partes del Arranger quedarán intactas. No puede utilizar 2nd Trk para añadir notas a la melodía, o para añadir líneas adicionales utilizando otras partes del teclado





Nota: A partir del ahora, el Song Composer del VA-76 pasará a controlar el generador de sonidos. Esto significa que el Arranger no podrá iniciarse ni pararse, ni controlarse de ninguna manera. No obstante, puede utilizar todas las partes de teclado (en los modos SPLIT o WHOLE).

Nota: Puede grabar la melodía utilizando las partes Upper1 y 2 o la parte VariPhrase. Incluso están disponibles los modos de teclado WHOLE o SPLIT, así como UP2 to Left (consulte la página 88) y UP2 Split (consulte la página 86).

1. Pulse el campo [STOP ■|◄] para volver al principio de la canción.
La indicación de compás sobre el campo [PLAY ►] debe mostrar "1.1".

2. Seleccione un Tone para la nueva parte de melodía:
Consulte "Super Tones" en la página 28 o "Seleccionar Tones para las partes del teclado" en la página 37.

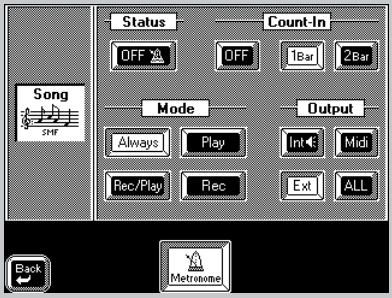
Claqueta y/o metrónomo

Si debe empezar en el primer tiempo de una canción, es aconsejable activar la función Count-In. El metrónomo puede ser útil para acompañamientos sin un ritmo claramente definido.
Nota: Aunque también puede pulsar el botón [CONTROLLERS] (consulte la página 56), con ello debería salir del modo Song Composer y guardar la canción en disco. El siguiente método es por lo tanto más práctico una vez se encuentra en modo Song Composer, aunque a primera vista puede no parecer muy lógico.

a) Pulse el campo [Minus One] para pasar a la siguiente página:

Consulte "Reproducción Minus One" en la página 32 para los detalles acerca de las funciones de esta página. Por ahora puede ignorarlas.

b) Pulse el campo Metronome [Mode].



Esta página es muy similar a la página Metronome que puede seleccionarse con el botón [CONTROLLERS], excepto en que aquí sólo están disponibles las opciones del metrónomo para el Song Composer. Consulte "Metrónomo" en la página 56 para los detalles.

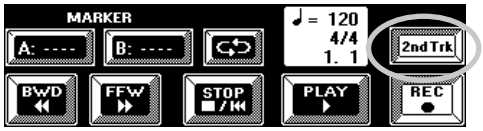
c) Ajuste la función Count-In a "1Bar" o "2Bars".

d) Si necesita el metrónomo, puede activarlo pulsando el campo [OFF] para que cambie a [ON].
También puede activar y desactivar el metrónomo pulsando el campo en la página Song Composer.

e) Pulse el campo [◄Back] una vez para volver a la página *Minus One*, y vuelva a pulsarlo para volver a la página *Song Composer*.

3. Pulse el campo [REC ●] (para visualizarlo en blanco).

4. Pulse el campo [2nd Trk].
Esto significa "rehacer la melodía pero dejar las partes del Arranger intactas". La parte relevante de la pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:



5. Si está preparado, pulse el campo [PLAY ►] para iniciar la grabación.
Recuerde que esta vez no hay ninguna división del teclado (pero puede seleccionarla), con lo cual también podrá tocar con la mano izquierda. Esto es ideal para grabar partes de piano, por ejemplo.

6. Al final de la canción, pulse el campo [STOP ■|◄] para detener la grabación.

7. Escuche la canción (consulte la página 66).
Si está satisfecho con ella, guárdela en un disco, y si aún no está contento con la melodía, vuelva a "Redoing the melody (2nd Trk)" en la página 66.
Nota: Consulte la página 147 si simplemente desea cambiar algunas pocas notas u otros aspectos de la canción (lo cual se conoce como "edición").

Guardar la canción en disco

Una canción del Composer que guarde en un disco pasa a ser un Archivo MIDI Estándar que puede reproducirse con el VA-76, pero también con cualquier otro secuenciador compatible con SMF.

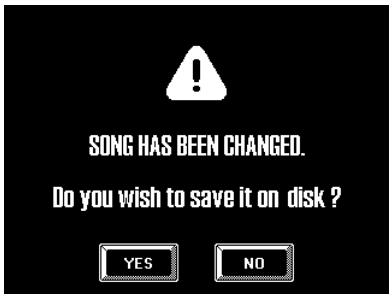
Tenga en cuenta que, una vez haya guardado una canción en un disco, ya no podrá utilizar la opción 2nd Trk para rehacer la melodía. No obstante, puede utilizar el secuenciador de 16 pistas para conseguir exactamente el mismo efecto.

Existen dos maneras de guardar las canciones nuevas o editadas:

a) Con el botón [FUNCTION MENU] y el menú Disk (deberá pulsar el campo [Save].)

b) Saliendo de la página Song Composer.
Aquí explicaremos la manera de guardar la canción simplemente volviendo a la página Master.

1. En la página *Song Composer*, pulse el campo [EXIT].
La pantalla responderá con:

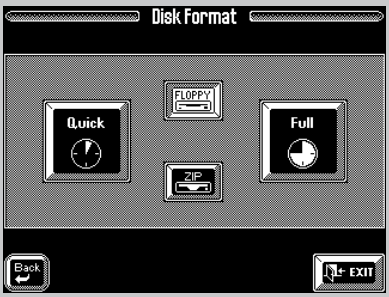


2. Pulse el campo [YES].

3. Inserte un disco Zip o un disquete en la unidad de discos apropiada, y pulse el campo [FLOPPY] o [ZIP] para seleccionar la unidad en la que desea guardar la canción.
Nota: No utilice el disco Zip o el disquete que se entrega para guardar información propia. Para ello debe utilizar siempre un disco nuevo.

Si el disco no está formateado (ya sea para los instrumentos de las series VA o para MS-DOS), aparecerá el siguiente mensaje:

a) Pulse el campo [FORMAT]. La pantalla adquirirá ahora el siguiente aspecto:



b) Pulse el campo [Quick]. Esto debería ser suficiente en la mayoría de los casos. Consulte la página 132, donde se explican los detalles de la opción [Full]. El VA-76 empezará a formatear el disco. Una vez haya terminado, aparecerá el siguiente mensaje:

La pantalla volverá a la página *Disk Save*.

Nota: Si desea guardar la canción con su nombre actual, o con el nombre asignado por defecto (Song_001), puede ignorar los pasos (4)~(7).

4. Pulse el campo [Name], ya que debe asignar un nombre a su nueva canción.

Teclado alfanumérico.

En realidad, debe dar dos nombres a la canción: un *Nombre de canción* y un *nombre de archivo*. Consulte la diferencia en la página 109.

5. Pulse el campo [Song Name].

6. Entre el nombre:

- Desplace el cursor hasta la posición deseada utilizando [◄] y [►].
- Entre el carácter para la posición utilizando el teclado alfanumérico. En muchos casos, deberá pulsar el campo deseado varias veces para seleccionar el carácter deseado.
- Utilice el campo [**A/a**] para alternar entre mayúsculas y minúsculas.
- Pulse el campo [**Delete**] para eliminar el carácter de la posición del cursor ("_"). Pulse [**Space**] para insertar un espacio. Pulse [**Insert**] para insertar un carácter en la posición catalogados los caracteres después de esta posición se desplazarán una posición hacia la derecha.

7. Pulse el campo [File Name] y entre el nombre del archivo.
Consulte los detalles en la página 109. Aquí sólo podrá entrar 8 caracteres. Todos los caracteres serán en mayúsculas.

8. Pulse el campo [EXECUTE] para guardar la canción.
La pantalla le indicará que se está guardando la información, después de lo cual volverá a aparecer la página *Save Disk*.

5. Más información acerca de la parte VariPhrase

5.1 Tocar con las Memorias de usuario

Cargar VariPhrases, grupos de VariPhrase o archivos de audio

Tal como ya se ha explicado, también puede utilizar sus propias VariPhrases, o cargar hasta 16 frases desde el disco Zip que se entrega. (El disco Zip contiene 62 VariPhrases de usuario y 7 Grupos de frases.)

Esto permite ampliar el "repertorio" de su vocalista individual. También puede muestrear sus propias frases, guardarlas en un disco Zip y a continuación volverlas a cargar. Incluso es posible cargar frases creadas en un Roland VP-9000, archivos .WAV y AIFF. Esta información debe residir en un disquete o en un disco Zip formateado para MS-DOS. **Atención**: el VA-76 *no puede* leer discos Zip de 250 MB.

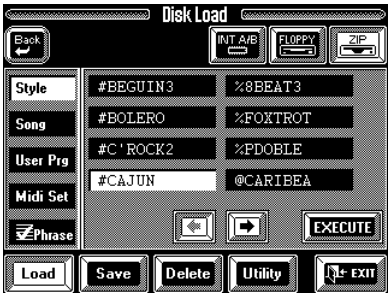
Nota: El contenido de las Memorias de usuario se borra al desactivar el VA-76. Después de muestrear sus propias frases, no olvide guardarlas en un disco.

Nota: También puede cargar –e incluso muestrear– nuevas VariPhrases mientras está sonando el Arranger/Grabador. La carga es tan suave que puede utilizar esta posibilidad en cualquier momento en que necesite nuevas Frases de usuario.

1. Inserte el disco Zip que se entrega (o cualquier otro disco Zip de 100 MB) en la unidad de discos Zip
Este disco (si no es el que se entrega) debe contener como mínimo un archivo.WAV/AIFF o una VariPhrase. También puede cargar VariPhrases desde un disquete. (Incluso puede guardar VariPhrases en un disquete, pero debe tener en cuenta que la capacidad de los disquetes es algo limitada.)

2. Pulse el botón [FUNCTION MENU].

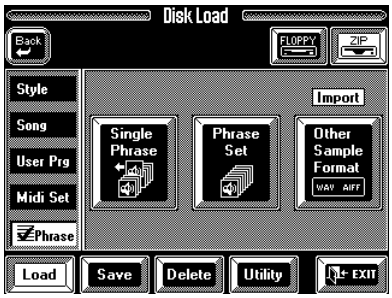
3. En la página *Function Menu*, pulse el campo [Disk].



4. Pulse el campo [FLOPPY] o [ZIP] en el ángulo superior derecho.
Esto depende de si la frase deseada reside en un disquete o en un disco Zip.

5. Pulse el campo [Phrase] en la columna izquierda.

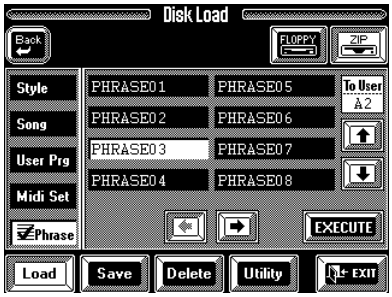
La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto



Ahora decida si desea cargar sólo una VariPhrase (Single Phrase), un grupo de 16 VariPhrases (Phrase Set), o un archivo .WAV/AIFF (Other Sample Format).

Si pulsa [Single Phrase]

La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



a) Utilice los campos [◀][▶] para pasar a través de los grupos de ocho VariPhrases del disco seleccionado (Zip o disquete).

b) Pulse el campo correspondiente a la VariPhrase que desea cargar (para que pase a visualizarse en blanco).

c) Utilice los campos [▲][▼] para seleccionar la memoria VariPhrase User que deberá contener la VariPhrase seleccionada. Aquí, las memorias están numeradas A1, A2, A3, … B7, B8.

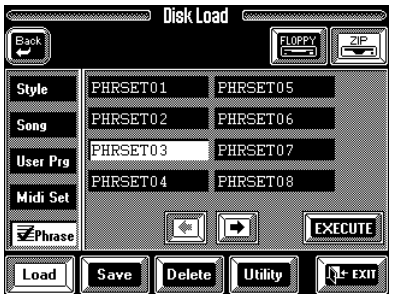
d) Pulse [EXECUTE]. La pantalla le informará de que se está cargando la VariPhrase seleccionada, y después volverá a aparecer la pantalla anterior.
Ahora podrá cargar VariPhrases adicionales.

Si la Memoria de usuario seleccionada ya contiene una frase, aparecerá una advertencia.

Pulse el campo [YES] si está de acuerdo en sobrescribir la frase de la Memoria de usuario seleccionada. Pulse el campo [NO] para volver a la página Disk Load. Pulse [◄Back] para volver a la página previa y seleccionar otra memoria.

Si pulsa [Phrase Set]

La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



Aquí puede cargar 16 VariPhrases a la vez (lo que se conoce como un Grupo de frases), lo cual significa que las frases del Área de usuario del VA-76 se sobrescribirán.

a) Si es necesario, utilice los campos [◄][►] para seleccionar la página que contiene el Grupo de frases deseado.

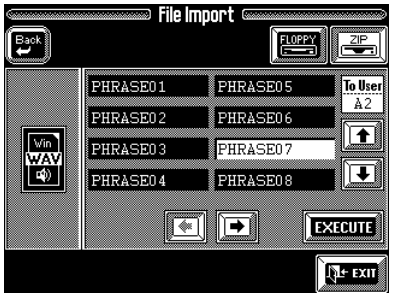
b) Pulse el campo correspondiente al nombre del Grupo de frases que desea cargar.

c) Pulse [EXECUTE]. Se cargará el Grupo de frases.

Si selecciona [Other Sample Format]

Esta opción permite cargar archivos .WAV o AIFF desde un disco Zip o un disquete. Estos archivos **deben residir en el directorio raíz** del disco Zip o del disquete. Si residen en un subdirectorio el VA-76 no podrá encontrarlas. Además, el disco en cuestión debe estar formateado para MS-DOS. Los discos formateados para el formato Mac OS no se soportan.

La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



a) Utilice las flechas [◄][►] para pasar a través de los grupos de ocho archivos .WAV/AIFF del disco seleccionado (Zip o disquete).

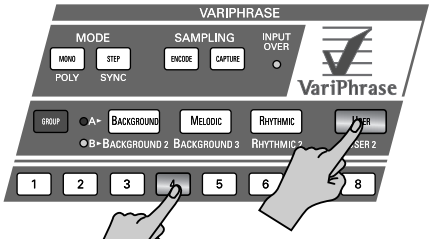
b) Pulse el campo correspondiente al archivo de audio que desea cargar. El icono de la columna de la izquierda indica si se trata de un archivo .WAV o de un archivo AIFF.

Nota: .Los archivos.WAV y AIFF son archivos de audio que puede reproducir como tales (a una afinación fija). Si desea utilizarlos como VariPhrases, deberá codificarlos y posiblemente editarlos. Consulte la página 74 y siguientes.

6. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.

Seleccionar una memoria de usuario

Para utilizar VariPhrases o archivos de audio que acaba de cargar, pulse el botón VariPhrase [USER] y utilice los botones [GROUP] & [1]~[8] para seleccionar el grupo (A o B) y la memoria que contenga la frase de usuario deseada.



En el momento en que se iluminen el botón [USER] y un botón de número en el grupo de botones VariPhrase, la parte VariPhrase estará activada. Para desactivar la parte VariPhrase, vuelva a pulsar el botón [USER] para que se apague. Recuerde que al activar la parte VariPhrase se desactiva la parte Upper1. Deberá activarlas manualmente si desea añadirlas a la parte VariPhrase.

5.2 Muestrear sus propias frases

También puede muestrear sus propias frases de audio y convertirlas en VariPhrases totalmente funcionales e interactivas.

1. Conecte una fuente de señal al zócalo VariPhrase [INPUT] del panel posterior.

Utilice un micrófono dinámico, o una platina de cassette, un reproductor de MDs, etc.

2. Ajuste el conmutador [GAIN] para que coincida con el tipo de señal de audio que desea muestrear.

Si conecta un micrófono (Roland DR-10 o DR-20), coloque este conmutador en la posición **MIC**. Si conecta una platina de cassette, etc., colóquelo en la posición **LINE**.

Nota: Si piensa en utilizar material con copyright (de un CD, etc.), tenga en cuenta que sólo podrá utilizar las frases resultantes para su disfrute personal. Roland no asume ninguna responsabilidad por la utilización no autorizada del material de audio protegido por el copyright y las posibles consecuencias legales.

3. Hable o cante delante del micrófono, o empiece a reproducir la fuente de señal externa.

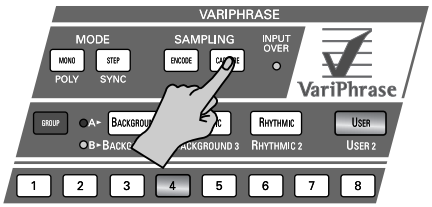
4. Observe el indicador INPUT OVER mientras aumenta de manera gradual el ajuste del mando VariPhrase [LEVEL] del panel posterior.

El indicador INPUT OVER no debe iluminarse en ningún momento.

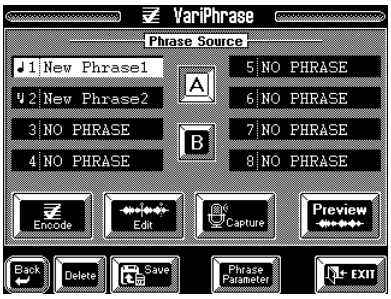
5. Seleccione un Estilo musical que utilice el tipo de compás del material que desee muestrear.

Sólo deberá hacerlo si va a utilizar el metrónomo mientras graba (consulte más adelante).

6. Pulse el botón SAMPLING [CAPTURE].



La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



7. Pulse el campo [A] o [B] para seleccionar el grupo de Frases de usuario deseado.

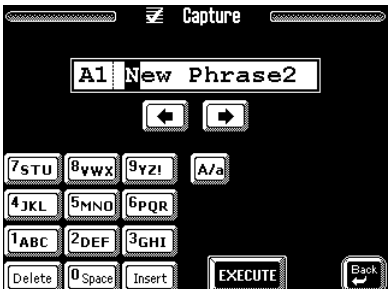
8. Pulse uno de los campos de memoria de frase (para que se visualice en blanco).

9. Pulse el campo [Capture].
Intente seleccionar un campo que muestre NO PHRASE. Las memorias con este nombre no contienen información.

Si todas las memorias están ocupadas con frases cargadas previamente, pulse un campo con una frase que ya no necesite, y pulse el campo [Delete]. La pantalla responderá con:

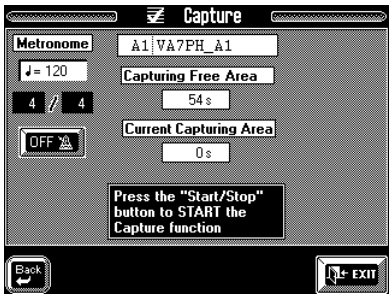
Pulse [YES] para borrar la memoria de usuario seleccionada. Pulse [◄Back] para volver a la página previa y seleccionar otra memoria. Pulse [NO] para interrumpir el proceso de muestreo.

La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



10. Entre un nombre para la frase que va a crear.
Consulte la página 68.

11. Pulse el campo [EXECUTE].
La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



Comprobar el campo *Capturing Free Area*

Si el valor es inferior a "4 s", sería aconsejable eliminar una Frase de usuario que ya haya guardado en disco (consulte la página 76) para liberar memoria de muestreo. La mayoría de las frases de audio requieren de unos cuatro segundos. Si el tiempo restante es inferior a este valor, la muestra puede interrumpirse de manera prematura, lo cual significa que no podrá grabar toda la frase de audio.

a) Pulse el campo [◄Back] dos veces.

b) En la página de pantalla que aparecerá ahora (*Phrase Source*), pulse el campo de una Frase de usuario que ya no necesite para que éste se visualice en blanco.
Nota: Tenga cuidado de no seleccionar la memoria que acaba de seleccionar para el muestreo, ya que con ello no recuperará ninguna capacidad de memoria, puesto que esta memoria aún está vacía.

c) Pulse el campo [Delete] para eliminar esta frase.

d) Pulse el campo [Capture] de nuevo.

La memoria RAM de frase

La duración total disponible para las 16 memorias de VariPhrase de usuario es de ±54 segundos. La capacidad necesaria se asigna de manera inteligente. Si trabaja con frases largas, no obstante, es posible que no pueda utilizar todas las 16 posiciones de memoria.

Aquí tiene un ejemplo: si la Frase de usuario A1 dura 30 segundos, mientras que A2 utiliza 14 segundos, y A3 10 segundos, ya habrá utilizado los 54 segundos disponibles, con lo cual las memorias A4~B8 ya no podrán utilizarse.

12. Pulse el botón [TEMPO/TAP] con el tempo deseado, o ajuste el valor de tempo utilizando el dial [TEMPO/DATA].
También puede especificar el valor de tempo de la frase más adelante (consulte la página 75). Pero si lo hace aquí, no deberá preocuparse por el tempo más adelante. Además, si ajusta el tempo correcto también podrá utilizar el metrónomo.

13. (Opcional) Pulse el campo Metronome [OFF] para activar el metrónomo.

Nota: Aquí no es posible cambiar el tipo de compás. Por eso es aconsejable seleccionar un Estilo musical con el tipo de compás correcto antes de utilizar la función Capture.

14. Pulse el botón [START/STOP] y empiece a cantar o a reproducir la fuente de audio externa.

Nota: Los efectos Reverb o Chorus que puede oír al grabar no se grabará ni muestreará. No obstante, pueden ayudarle a que su interpretación suene más "convincente". Consulte la página 58 donde se explica la manera de desactivarlo.

Nota: Para unos resultados óptimos, intente cantar todas las notas con la misma afinación. Si esto no es posible, piense en la posibilidad de utilizar la función Robot (consulte la página 82) pero tenga en cuenta que esto puede afectar a la calidad del sonido.

15. Pulse [START/STOP] de nuevo para parar el muestreo.
La pantalla indicará ahora la longitud de la muestra (*Current Capturing Area*) y el tiempo restante para otras muestras (*Capturing Free Area*).

16. Pulse el campo [Preview] para escuchar la muestra.

También puede tocar en el teclado para oír la muestra. El material de audio se reproducirá en bucle y se repetirá hasta que suelte el campo [Preview] o la tecla que haya pulsado. (Si no está satisfecho con la muestra, pulse [Capture Retry] y vuelva a empezar.)

Aquí asumiremos que está satisfecho con la grabación. Ahora tendrá una muestra de audio en bruto que precisa de una cierta limpieza y de un paso de procesamiento especial llamado *Encode*. Es esta operación de codificación la que transforma un archivo de audio (una muestra normal) en una VariPhrase cuyo tempo será siempre igual sea cual sea la afinación a la que reproduzca la muestra, y cuyo formato, etc. puede cambiarse de una manera creativa y –por encima de todo– controlada.

Nota: Si guarda este archivo de audio en un disco antes de estos toques finales, éste también se guardará como una frase codificada. Pero será relativamente poco útil, por lo que debería seguir nuestras explicaciones.

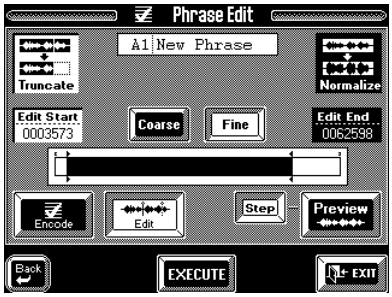
Phrase Edit: toques finales para el material de audio

Nota: Los siguientes ajustes deben finalizarse pulsando el campo [EXECUTE]. Con ello se "codificará" la frase y se "copiarán" estos ajustes en la información de onda.

Hay varios pasos adicionales que deberá ejecutar antes de que este material de audio se comporte como las VariPhrases internas y las del disco Zip que se entrega.

Truncate

17. Pulse el campo [Edit].



Truncate permite acortar la frase. Esto puede ser necesario si el principio de la frase contiene un espacio en blanco (o un ruido) que no necesita al reproducir la frase, o si el final es demasiado largo para un bucle perfecto.

Observe la siguiente figura:

La frase de audio anterior se reproduce desde la posición "Inicial" hasta la posición "Final". Las áreas en gris denotan ruidos o espacios en blanco que no necesita debido a que retardan el comienzo de la futura frase (Inicio), y a que también hacen imposible un bucle perfecto (Final). Estas áreas deben eliminarse.

Esto significa que deberá desplazar la dirección *Edit Start* hasta una posición justo antes de "I", y que deberá desplazar la dirección *Edit End* hasta una posición justo después de "you".

Otra utilización de la función Truncate es acortar una frase eliminando las partes no necesarias. Aquí tiene un ejemplo: imagine que todo lo que necesita es "I wanna be". En este caso, ajuste la dirección *Edit Start* igual que en el ejemplo anterior, y desplace la dirección *Edit End* hasta la posición inmediatamente antes de "phrased".

18. Pulse el campo [Truncate] en el ángulo superior izquierdo para que se visualice en blanco.

19. Pulse el campo [Edit Start] para que éste se visualice en blanco.

20. Utilice el dial [TEMPO/DATA] para cambiar el punto *Edit Start*.

Pulse una tecla en el teclado (o el campo [Preview]) para reproducir el material de audio, y ajuste la posición Edit Start para que la frase empiece en la posición deseada siempre que pulse una tecla en el teclado (o el campo [Preview]).

Utilice los campos [Coarse] y [Fine] para seleccionar la resolución del dial [TEMPO/DATA]. [**Coarse**] es útil para localizar de manera aproximada el inicio deseado para la frase (cerca de "I"). Una vez haya localizado esta posición, seleccione [**Fine**] para desplazar la dirección Edit Start hasta la posición exacta en que desea iniciar la frase. No olvide pulsar repetidamente una tecla mientras ajusta el valor Edit Start. Coarse y Fine pueden ayudarle a ahorrar mucho tiempo.

Nota: En este momento es muy aconsejable trabajar con auriculares y ajustar un volumen relativamente alto. Si escucha con atención, observará que la palabra "I" pronunciada muy claramente empieza a sonar con una ligera presión. No la rechace. Del mismo modo, tenga cuidado de no crear un "you" demasiado corto. Un buen indicador para ambas direcciones es escuchar la frase en un bucle (manteniendo pulsado el campo [Preview] o la tecla que ha pulsado). Si el ritmo es el "correcto", los puntos Edit Start y End serán perfectos.

21. Pulse el campo [Edit End].

22. Utilice el dial [TEMPO/DATA] para seleccionar un punto Edit End diferente.

El campo [**Step**] (que en realidad es un conmutador para activar y desactivar el campo [Preview]) permite escuchar los diferentes pasos creados con el parámetro *Event Sense*. Si el campo [Step] se visualiza en blanco, pulse el campo [Preview] o cualquier tecla del teclado repetidamente para pasar por los diferentes "eventos de audio". Consulte los detalles en la página 75. Aquí es muy probable que no lo necesite.

Si está seguro de que la muestra suena correctamente con las nuevas posiciones Start y End, podrá finalizar su nuevo tamaño borrando la información de audio antes de la posición Edit Start y después de la posición Edit End.

23. Pulse el campo [EXECUTE] para truncar la muestra.
El reloj animado indica que se está editando la información de audio.

Normalize

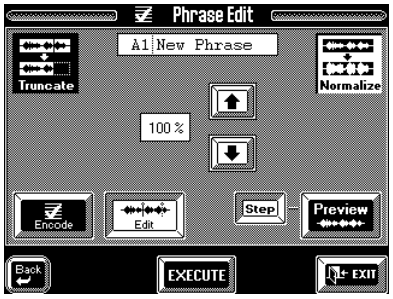
Otra cosa que puede hacer antes de proseguir es maximizar el nivel de la frase que acaba de muestrear. Algunas veces esto mejora la dinámica de la información de audio, y en todos los casos aumenta el nivel. Esto puede ser útil si el nivel de grabación era demasiado bajo y la frase suena demasiado suave.

Nota: Consulte también "Amplitude" en la página 78 donde se explica la manera de cambiar el volumen de una frase más adelante.

Normalize realza el nivel de la información de audio de manera que se maximiza el volumen al tiempo que se evita la distorsión.

Nivel máximo sin distorsión
Nivel original
I wanna be phrased by you
El volumen de la frase aumenta
Después de utilizar Normalize
I wanna be phrased by you

1. En la página *Phrase Edit* (consulte más arriba), pulse el campo [Normalize] en el ángulo superior derecho.
La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



2. Utilice los campos [⬆][⬇] para ajustar el porcentaje de Normalize deseado.
En la mayoría de los casos, "97%" es probablemente una buena opción. No seleccione un valor superior ya que puede provocar distorsión.

Nota: Tenga en cuenta que si la información de audio contiene ruidos, estos ruidos también se amplificarán.

3. Pulse [EXECUTE] para cambiar el nivel de la frase seleccionada.

Codificar la frase

Hasta ahora hemos trabajado con información de audio que ya podía guardarse en disco (consulte la página 76). Esto, no obstante, no permite utilizar esta frase de manera sincronizada con el tempo del Arranger. Esto es debido a que el archivo de audio aún no se ha convertido a una VariPhrase. La función que permite hacerlo se conoce como *Encode*. Y aquí también, hay algunos parámetros que puede ajustar para optimizar la información de audio para aplicaciones de VariPhrase "inteligentes" que sonarán igual de impresionantes que las frases ya preparadas por Roland.

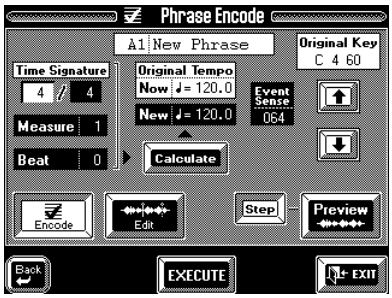
1. Pulse el botón [FUNCTION MENU].

2. En el menú que aparecerá, pulse el campo [VariPhrase].

La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:

Nota: Puede seleccionar esta página pulsando y manteniendo pulsado un botón de banco de VariPhrase ([BACKGROUND], [MELODIC], [RHYTHMIC] o [USER]) y pulsando el campo [←Back] en la página de pantalla que aparecerá a continuación.

3. Pulse el campo [Encode].



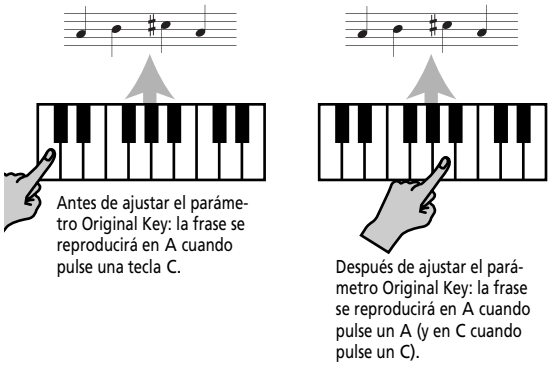
Utilice la función [Preview] o el teclado para escuchar el estado actual de la frase. Si pulsa [Step] (para que se visualice en blanco), podrá pasar por los diversos "trozos". Tenga en cuenta que, aunque el parámetro *Event Sense* permite cambiar la manera en que se cortará la frase, el resultado del ajuste no podrá "preescucharse". [Preview] refleja el estado actual (ejecutado) de la frase – sin los cambios de los valores entrados en esta página pero aún no ejecutados. No obstante, puede corregir este ajuste si no ofrece el resultado esperado.

Nota: Algunos parámetros de esta página están relacionados entre ellos, mientras que otros son independientes. Ésta es la razón por la que algunos parámetros se describen juntos.

Original Key

Original Key permite garantizar que la VariPhrase se reproducirá con la afinación correcta (con lo cual oirá un Do cuando pulse una tecla Do). Aquí tiene un ejemplo: imagine que ha muestreado una frase en el tono de La (mayor o menor) que empieza realmente con un A. Ahora, el VA-76 aún no sabe que la frase está en A. Ésta es la razón por la que la frase se reproducirá en A siempre que pulse el campo [Preview] o la tecla C4 (la tecla C más o menos en el centro del teclado). Si a continuación pulsa la tecla D4, la frase se reproducirá en B, etc.

Esto no apropiado para aplicaciones melódicas y anularía todas las ventajas de la tecnología VariPhrase. Por lo tanto, deberá cambiar el parámetro Original Key para que la frase se reproduzca en A cuando pulse una tecla A del teclado. Observe la siguiente figura:


Antes de ajustar el parámetro Original Key: la frase se reproducirá en A cuando pulse una tecla C.
Después de ajustar el parámetro Original Key: la frase se reproducirá en A cuando pulse un A (y en C cuando pulse un C).

Nota: El parámetro "Key" de User Style Composer (consulte la página 166) tiene una función similar. Pero mientras que "Key" se utiliza para la información MIDI, "Original Key" actúa sobre la información de audio.

1. Pulse el botón Keyboard Mode [OTHER] y el campo [KEYBOARD MODE] (éste debe visualizarse en blanco).

2. Pulse el campo [UP1] para activar la parte Upper1.
Ahora, cuando toque en el teclado, oirá tanto la VariPhrase como la parte Upper1. Con ello podrá ajustar el valor correcto para Original Key.

Nota: Observará que el tempo de la frase no cambia, mientras que la afinación sí lo hace.

3. Pulse el campo [EXIT] para volver a la página *Phrase Edit*.

4. Pulse el campo [Original Key].

5. Pulse las flechas [↑][↓] mientras toca la misma nota repetidamente (C–1~G9).

6. Cuando la afinación de la frase se corresponda con la de la nota de Upper1 (en cualquier octava), deje de pulsar [↑] o [↓].

7. Pulse el campo [EXECUTE], o pase al siguiente parámetro.

Nota: Consulte página 78 si la frase sigue sonando demasiado grave o aguda.

También puede utilizar este parámetro para hacer que la frase cambie en octavas. Aquí tiene un ejemplo: si la frase muestreada está en A, al seleccionar "A4" puede obtener la afinación correcta, pero la frase será en realidad demasiado grave. Para "transponerla" a una octava más aguda (al pulsar la misma tecla del teclado), deberá seleccionar "A3" para Original Key.

Especificar el tempo de la frase: Time Signature, Measure, Beat, Tempo

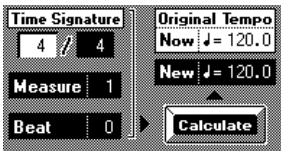
Si ha decidido no utilizar el metrónomo mientras graba la muestra (lo cual significa que tampoco ha definido el tempo), el VA-76 no estará al corriente del tempo de la frase. Pero esto es muy importante para la correcta sincronización de la frase con el tempo del Arranger/Canción.

Nota: Compruebe que selecciona la frase que desea editar en la página Phrase Source (consulte la página 71).

Nota: Antes de utilizar el Método 1, sería aconsejable reducir la frase a la parte que realmente necesita. Consulte "Truncate" en la página 72.

Existen dos maneras de especificar el tempo:

① **Método 1: especificar la longitud de la muestra y hacer que la función VariPhrase calcule el tempo**

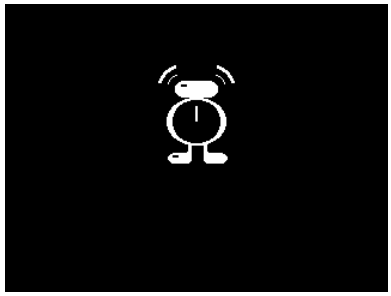


- Utilice los campos *Time Signature* para especificar el tipo de compás de la frase. Pulse el campo antes de "/" y entre el número de tiempos por compás (para un compás de 6/8, entre "6"). Utilice el dial [TEMPO/DATA].
  Pulse el campo detrás de "/" y entre el valor de nota de los tiempos (para un compás de 6/8, entre "8").
- Pulse el campo [Measure] y especifique la longitud de la frase en compases. Para una frase de 2 compases y 3 tiempos de longitud, entre "2".
- Pulse el campo [Beat] y especifique el número de tiempos adicionales. Si la frase tiene una longitud de 2 compases y 3 tiempos, deberá ajustar Beat a "3".
- Pulse el campo [**Calculate**] para hacer que el VA-76 calcule el tempo (BPM).
  Aquí, lo que hace en realidad es formular al VA-76 la pregunta: "si te digo que la frase de audio actual tiene una longitud de dos (Measure) de 4/4 (Time Signature) y tres tiempos (Beat), ¿cuál es el valor del tempo (BPM)?" El resultado aparecerá en el campo [New].

② **Método 2: entrar directamente el valor del tempo**

Si ya conoce el valor del tempo de la frase de audio que acaba de muestrear, puede pulsar el campo [New] y entrar el valor utilizando el dial [TEMPO/DATA].

8. Pulse el campo [EXECUTE], o pase al siguiente parámetro.



Después de codificar la información, la pantalla volverá a la página *VariPhrase Source*.

Event Sense

Este parámetro es importante para la función Step (consulte la página 81). Permite ajustar la sensibilidad del procesador de VariPhrase a caídas bruscas del volumen. Los pasajes (algo más) suaves se considerarán como el final de un paso. En el momento en que el volumen de la frase de audio vuelva a subir, la información de audio que siga se considerará como un nuevo paso. Tal como ya indica el mismo término "Step" (Paso), esta función permite cortar una frase de audio en unidades más pequeñas que podrá reproducir una después de otra. En nuestro ejemplo, de la página 72, esto nos permitiría tocar una melodía utilizando las siguientes sílabas: "I-wan-na-be-phrased-by-you" (en lugar de "I wanna be phrased by you" de una vez). Éste es en realidad uno de los usos más creativos del procesador de VariPhrase.

Event Sense permite especificar la sensibilidad del procesador ante los silencios entre dos eventos de audio. Aquí tiene un ejemplo:

Si el parámetro Playback (consulte la página 81) está ajustado a *STEP*, la muestra se reproducirá hasta el siguiente evento cada vez que pulse una tecla.

Cuanto más alto sea el valor que haya ajustado para *Event Sense*, más pasos se generarán.

9. Pulse el campo [Event Sense] y entre el valor deseado (0~127) con el dial [TEMPO/DATA].

Nota: Si ajusta este parámetro a un valor alto, es posible que se detecten un gran número de pasos. Si codifica la frase en este estado, los intervalos entre los pasos pueden ser demasiado cortos y, por lo tanto, serán musicalmente inútiles.

10. Pulse el campo [EXECUTE] para codificar la frase.

Con ello finalizará todos los ajustes anteriores (New Tempo, Original Key, y Event Sense), y la frase de audio se convertirá en una VariPhrase totalmente funcional.

11. Toque algunas notas en el teclado para probar la frase. Si es necesario, corrija alguno de los parámetros anteriores y vuelva a pulsar [EXECUTE].
Nota: Si cambia un ajuste después de pulsar [EXECUTE], deberá volver a codificar la frase (pulsando [EXECUTE] de nuevo).

Existe otra manera de trabajar con fragmentos de audio: convierta todas las sílabas o frases que necesite en VariPhrases independientes y cambie entre ellas pulsando los botones VariPhrase [1]~[8] mientras toca (utilice el botón [GROUP] para cambiar entre los grupos A y B). Estos cambios son tan rápidos (sin delays) que podrá utilizarlas para líneas vocales "válidas".

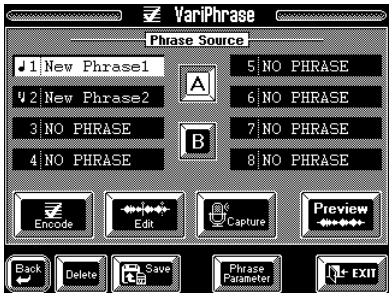
Nota: No olvide cargar todas las VariPhrases que forman "toda" la canción más adelante (consulte la página 69).

Guardar la VariPhrase

Ahora que ya ha creado su primera frase, hay todavía un paso importante que debe ejecutar antes de poder tomar un respiro o empezar a "tocar" con ella: debe guardarla en disco. Ésta se borrará cuando desactive el VA-76.

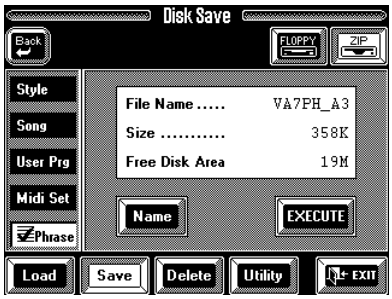
1. Si ha seguido los pasos anteriores, pulse el campo [◄Back] para volver al menú VariPhrase.

2. En la página del menú VariPhrase, pulse el campo [Capture].



También puede pulsar el campo [Save]. (En caso contrario, pulse el botón [FUNCTION MENU], el campo [Disk], el campo [Phrase], [Single Phrase], seleccione la página *Save*, y pulse [Proceed].)

3. Pulse [Save].



Si ya ha guardado una versión previa de esta frase en disco, y desea sobrescribir la versión antigua, puede ignorar el paso (7).

4. Inserte un disco Zip en la unidad Zip y pulse el campo [ZIP].

Aunque también puede utilizar un disquete (y pulsar [FLOPPY]), es muy aconsejable que trabaje con discos Zip. Al fin y al cabo, un disquete puede ser suficiente para una única frase (si éste es el caso), mientras que un disco Zip permite construir librerías propias.

Nota: No utilice el disco Zip que se entrega con el VA-76. Por norma, no debería guardar ninguna información propia en el disco Zip que se entrega.

Nota: Es posible que deba formatear el disco Zip (consulte la página 132).

5. Pulse el campo [Name].

6. Entre el nombre de la nueva VariPhrase.
Consulte página 58.
Nota: Tenga en cuenta que aquí está entrando el "Nombre de archivo" para la VariPhrase. Éste sólo puede tener 8 caracteres de longitud, y se utiliza con fines de identificación por parte del VA-76.

7. Pulse el campo [EXECUTE].
El reloj animado indica que la información se está guardando en disco, después de lo cual aparecerá el mensaje "Complete".

8. Pulse [EXIT] **para volver al menú VariPhrase (si es de éste punto de donde proviene).**
Nota: También puede guardar todas las 16 frases de usuario en lo que se conoce como un Grupo de frases. Consulte la página 212. Incluso es posible cargar automáticamente el VA-76 como un Grupo al activarlo. Consulte la página 209.

5.3 Parámetros de frase

Tal como ya sabe, hay algunos parámetros que normalmente ajusta de manera inmediata después de muestrear una frase de audio y antes de guardarla en un disco. "Ejecutar" estos cambios transforma esta frase en una VariPhrase (un proceso que conocemos como "codificar"). Las VariPhrases son "pistas" de audio que puede utilizar en combinación con el Arranger/Song Composer. Su característica principal es que, mientras que su afinación cambia de la manera esperada, el tempo es siempre el mismo para todas las notas – y de manera sincronizada con el Arranger/Song Composer.

Aunque los siguientes parámetros también modifican la frase seleccionada, podrá invertir estos cambios seleccionando otros ajustes. (No obstante, una frase "truncada" no podrá volver a su longitud original.) Tenga en cuenta que estos cambios **deben guardarse en un disco** si desea que sean efectivos cada vez que carga una frase de este tipo. Tenga también en cuenta que estos parámetros **sólo están disponibles para las Frases de usuario** – no para las frases de la ROM.

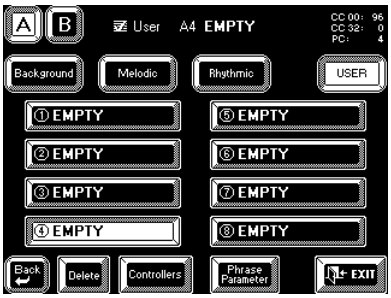
1. Seleccione la frase que desee editar pulsando [GROUP], [USER] y un botón de número [1]~[8].

2. Pulse el botón [FUNCTION MENU].

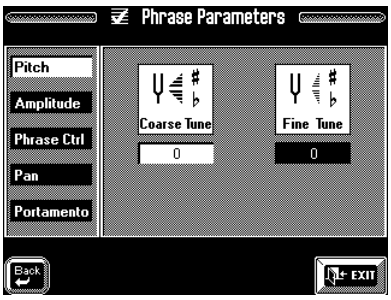
3. Pulse el campo [VariPhrase].

4. Pulse el campo [Select Phrase].

También puede seleccionar la página Phrase Parameter manteniendo pulsado el botón [USER] y pulsando [Phrase Parameter] en la página que aparecerá a continuación:



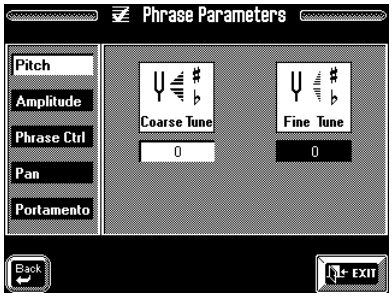
La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



Los siguientes parámetros pueden ajustarse tocando el campo correspondiente y utilizando el dial [TEMPO/TAP].

Pitch

Pulse el campo [Pitch] para seleccionar la siguiente página.

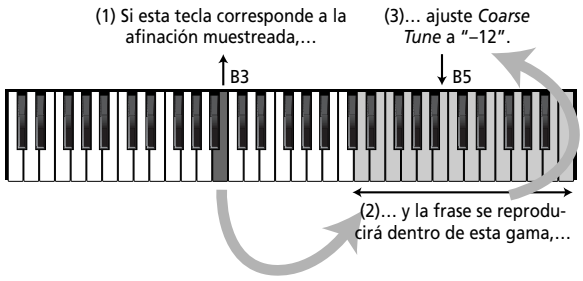


Coarse Tune

(–24~+24) Este parámetro es similar al parámetro Original Key de la página *Edit* (consulte la página 74). La utilización principal de este parámetro será posiblemente para transponer una frase en intervalos de octava según las teclas que utilice para tocarla.

Esto puede mejorar en gran manera el realismo de la frase de audio que utilice. El hecho de poder tocar una frase a cualquier afinación significa en realidad dos cosas:

- el procesador de VariPhrase debe adaptar el tempo de cada nota que es diferente de la afinación original.
- al mismo tiempo que cambia la afinación a tiempo real, el procesador también desplaza el Formante para evitar el indeseable efecto de deterioro del sonido (consulte también la página 48). Estos desplazamientos son de gran calidad, por lo que ni tan siquiera se dará cuenta de que la frase se reproduce a una afinación más aguda o más grave que la de la señal de audio original.
  Por norma, no obstante, debería utilizar este parámetro para garantizar que la afinación original de la frase de audio queda dentro de la gama del teclado en la que más probablemente tocará la frase. Con ello, la calidad del sonido será aún mejor.


(1) Si esta tecla corresponde a la afinación muestreada,...
(3)... ajuste Coarse Tune a "–12".
B3
B5
(2)... y la frase se reproducirá dentro de esta gama,...

Nota: También puede seleccionar otros valores para crear intervalos de quinta con relación a las partes Upper1/Upper2 (o Lower1/Lower2).

Fine Tune

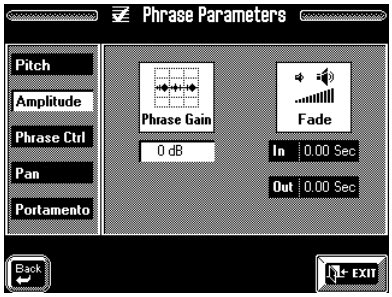
(–50~50) Este parámetro permite afinar la VariPhrase si ésta suena un poco demasiado grave o aguda. Por si ya ha trabajado con un sampler: este parámetro no está pensado para hacer coincidir el tempo: simplemente corrige la afinación de la frase. Igual que para los afinadores de guitarra, este valor se refiere a centésimas, lo cual es una unidad muy precisa (1 centésima = 1/100 de un semitono).

La mejor manera de comprobar la afinación de la frase es activando la parte UP1 para poder oír tanto la parte de VariPhrase como la parte Upper1:

- Pulse el botón Keyboard Mode [OTHER] y el campo [KEYBOARD MODE] (éste debe visualizarse en blanco).
- Pulse el campo [UP1] para activar la parte Upper1. Alternativamente, puede pulsar el botón KEYBOARD PARTS [UPPER 1] del panel frontal.

Amplitude

Después de seleccionar la página Phrase Parameters y la frase que se editará (consulte la página 77), pulse el campo [Amplitude].



Los parámetros de esta página permiten cambiar el volumen de la frase seleccionada.

Phrase Gain

(–12dB~24dB) Pulse este campo y utilice el dial [TEMPO/DATA] para cambiar el volumen de la frase seleccionada. Los valores negativos significan que la frase será más suave, mientras que los valores positivos permiten "amplificar" el volumen de la frase (razón por la cual este parámetro se conoce como "Gain"). Puede utilizarlo para garantizar que todas las frases que va a utilizar en una canción concreta tendrán el mismo volumen.

Nota: Si una frase contiene ruidos o clics, éstos también se amplificarán.

Fade In/Out

El parámetro **Fade In** funciona en gran manera igual que el parámetro Attack de las demás partes del teclado (consulte la página 126): permite crear un efecto de crescendo automático, con el cual la frase, una vez empieza a sonar, tiene un volumen inicial de 0 y a continuación pasa de manera gradual a su valor máximo. La gama del ajuste es de 0.00~2.00 segundos. Si no desea que la frase tenga un ataque lento, seleccione "0.00".

Nota: Este parámetro no permite crear un ataque más "enérgico" para una frase con un inicio algo adelantado.

Nota: No seleccione un valor demasiado alto, ya que esto podría significar que no se oirá la frase (por ejemplo, si la frase tiene una duración inferior a los dos segundos).

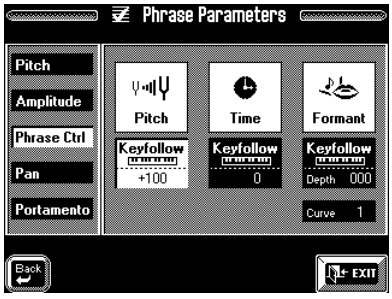
El parámetro **Fade Out** (0.00~6.00 segundos) permite hacer que la frase suene cada vez más suave hasta dejar de oírse. Una vez haya transcurrido el tiempo de Fade Out, el volumen de la frase será 0. Aquí también debe tener cuidado de no ajustar un valor demasiado alto.

Phrase Ctrl

Los parámetros de esta página permiten apartarse del "inteligente" concepto de la tecnología VariPhrase. Como ya sabe, la afinación, el tempo y el formante se adaptan a tiempo real para ofrecer la *afinación esperada* a un *tempo estable* (el mismo tempo para todas las notas, que, no obstante, el Arranger/Song Composer puede cambiar). El *formante* también se adapta para ofrecer un resultado natural para cualquier nota a cualquier afinación. Consulte también "Cosas que debe saber acerca de VariPhrase" en la página 48.

El parámetro *Pitch Keyfollow* se ajusta normalmente a "+100", lo cual significa que el incremento entre dos teclas (por ejemplo C4 y C#4) es de un semitono, lo cual se corresponde con el comportamiento normal de un instrumento de teclado. Si desea que el tempo y/o el formante cambien según las notas que toca en el teclado, esta página le permitirá hacerlo. Aquí tiene un ejemplo: Si ajusta el parámetro *Time Keyfollow* a "+30", la frase se reproducirá a un tempo más rápido a medida que toque notas más agudas (y a un tempo más lento al tocar notas más graves). El mismo valor para *Formant Keyfollow* significa que el carácter de la frase cambiará desde algo ligeramente "masculino" a un sonido más "femenino".

Después de seleccionar la página Phrase Parameters y la frase que se editará (consulte la página 77), pulse el campo [Phrase Ctrl].



Pitch Keyfollow

(–200~+200) Este parámetro permite especificar la manera en que cambiará la afinación al tocar el teclado. "+100" es el ajuste normal. Todos los demás ajustes implican que no podrá tocar melodías válidas. Estos ajustes pueden ser buenos para rap u otras frases rítmicas que haya creado.

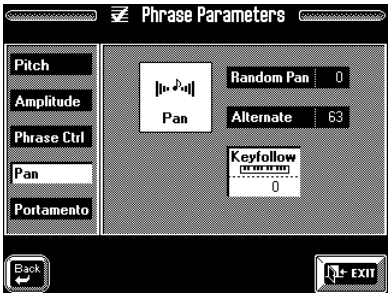
Time Keyfollow
(–200~+200) Este parámetro permite variar el tempo al tocar notas más agudas o más graves (con el ajuste de Original Key como base, con el cual la frase sonará de manera sincronizada con el Arranger/Song Composer). "0" es el ajuste normal. Los valores negativos (–) significan que el tempo será más lento al tocar notas más agudas (y será más rápido al tocar notas más graves), y los valores positivos (+) significan lo contrario.

Formant Keyfollow
(Depth: –200~+200) Este parámetro permite variar el formante al tocar notas más agudas o más graves (con el ajuste de Original Key como base, con el cual el carácter de la frase se corresponderá con el timbre muestreado). "0" es el ajuste normal. Los valores negativos (–) significan que el carácter de la frase será más apagado (más como una voz masculina) al tocar notas más agudas (las notas más graves transformarán gradualmente el carácter en algo que recordará una voz femenina).

Curve— (1~8) Este parámetro permite ajustar la curva para los cambios del formante. Cuanto más alto sea el valor, más evidentes serán los cambios en el formante al tocar notas más agudas o más graves. (Si selecciona "1" el efecto de Keyfollow prácticamente no se notará.)

Pan
Este parámetro permite especificar la posición de la frase seleccionada entre los altavoces izquierdo y derecho. Los tres parámetros son de naturaleza dinámica, con lo cual cada nota de la frase se colocará en algún punto dentro del campo estéreo.

Después de seleccionar la página Phrase Parameters y la frase que se editará (consulte la página 77), pulse el campo [Pan].



Random Pan
(–64~63) Utilice esta opción cuando desee que la panoramización del sonido cambie de manera aleatoria cada vez que toque una tecla. Cuanto más alto sea el valor mayor será el cambio entre la derecha y la izquierda.

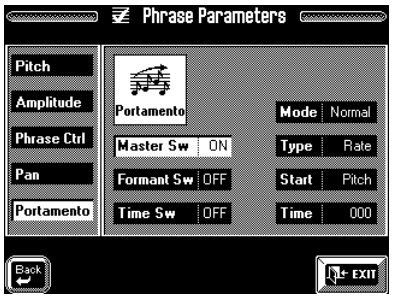
Alternate
(–64~63) Utilice este ajuste cuando desee que la panoramización del sonido alterne entre la izquierda y la derecha cada vez que pulse una tecla. Cuanto más alto sea el valor mayor será el cambio. Los ajustes L o R invertirán el orden en que la panoramización alternará entre la izquierda y la derecha.

(Pan) Keyfollow
Especifica la manera en que se verá afectada la posición estéreo de la frase según la tecla que pulse. Con ajustes positivos (+), al tocar teclas más agudas que la afinación original (consulte la página 77) la panoramización se desplazará hacia la derecha. Con ajustes negativos (–), al tocar teclas más agudas que la afinación original, la panoramización se desplazará hacia la izquierda. Cuanto más alto sea el valor mayor será el cambio.
Valores: –100, –70, –50, –40, –30, –20, –10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

Portamento
Nota: Los parámetros Formant Sw y Time Sw sólo "funcionan" si Formant Keyfollow y Time Keyfollow no están ajustados a "0". Consulte "Phrase Ctrl" más arriba.

Portamento es un efecto que cambia de manera suave la afinación entre la primera tecla pulsada y la tecla pulsada a continuación. Si aplica portamento producirá un efecto similar a la técnica de interpretación "slide" de un violinista. El Portamento sólo puede aplicarse cuando Key Assign es polifónico (POLY). Consulte la página 89, donde encontrará los detalles acerca de Portamento.

Después de seleccionar la página Phrase Parameters y la frase que se editará (consulte la página 77), pulse el campo [Portamento].



Master Sw (Conmutador maestro de Portamento)
Permite especificar si el efecto Portamento se aplicará (ON) o no (OFF).

Formant Sw
Cuando Formant Keyfollow está ajustado a un valor diferente de "0", el parámetro *Formant Sw* especifica si las diferencias en el formante entre la primera nota pulsada y la nota pulsada a continuación cambiarán suavemente (ON) o no (OFF).
Nota: Esta función sólo está disponible cuando Master Sw está ajustado a "ON".

Time Sw

Cuando Time Keyfollow (consulte la página 79) está ajustado a un valor diferente de "0," el ajuste de *Time Sw* especifica si la diferencia en la velocidad de reproducción entre la primera tecla pulsada y la tecla pulsada a continuación cambiará suavemente a la velocidad de reproducción de la segunda tecla pulsada (ON), o si cambiará de manera abrupta (OFF).

Nota: Esta función sólo está disponible cuando Master Sw está ajustado a "ON".

Mode

Este parámetro permite especificar cuándo debe aplicarse el efecto de Portamento:

NORMAL— El Portamento se utiliza para todas las notas.

LEGATO— El Portamento se aplicará sólo cuando toque en legato (es decir, cuando pulse la siguiente tecla antes de soltar la tecla previa).

Type (tipo de portamento)

Este parámetro permite decidir la manera en que funcionará el efecto de Portamento:

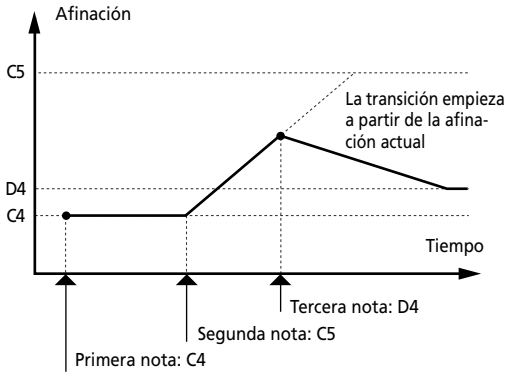
RATE— El tiempo del cambio en la afinación depende del intervalo entre la primera y la segunda teclas que pulse. Para intervalos pequeños, el cambio será más largo, y será progresivamente más rápido al tocar intervalos más amplios. (Aquí, el valor *Time* se adapta al intervalo para evitar unas transiciones excesivamente largas.)

TIME— El valor *Time* (consulte más adelante) se utilizará siempre, sea cual sea el intervalo entre las dos notas tocadas de manera sucesiva.

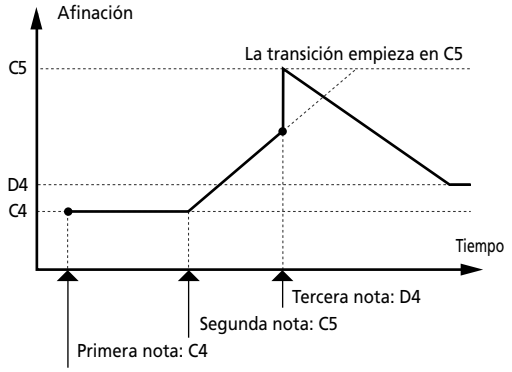
Start

Si pulsa otra tecla mientras el efecto Portamento ya está ejecutando la transición hacia la nota tocada previamente, se iniciará una nueva transición (hasta la nueva nota tocada). *Start* permite especificar la afinación a la que debe empezar la nueva transición.

PITCH— Al pulsar otra tecla mientras la afinación se está desplazando, la nueva transición empezará a partir de la afinación a la que se haya llegado en aquel momento.



NOTE— El Portamento empezará a partir de la afinación en que habría terminado el cambio actual si no hubiera pulsado otra tecla antes de terminar la transición.



Time (tiempo de portamento)

(0~127) Permite especificar el tiempo que se tardará en llegar a la afinación de la nueva nota pulsada. Cuanto más alto sea el valor, más larga será la transición.

5. Pulse el campo [EXIT] si ahora desea hacer otras cosas.

5.4 Funciones de VariPhrase globales

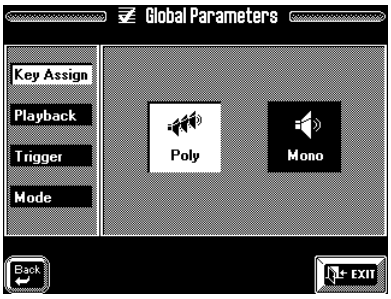
Los siguientes parámetros son parámetros *Globales*. Esto significa que se aplicarán a la *parte* VariPhrase en si – no sólo a la frase seleccionada actualmente. No obstante, puede escribirlos en un Programa de usuario (consulte la página 127), con lo cual podrá disponer de hasta 128 combinaciones de parámetros diferentes (puesto que hay 128 Programas de usuario).

Estos parámetros permiten especificar la manera en que se reproducirán las VariPhrases.

1. Pulse el botón [FUNCTION MENU].

2. Pulse el campo [VariPhrase].

3. En la página que aparecerá, pulse el campo [Global].



4. Pulse un campo en la columna de la izquierda para seleccionar los parámetros que desea ajustar.

Key Assign

Consulte la página 46.

Playback

Las VariPhrases del VA-76 pueden reproducirse de tres maneras. Ahora explicaremos estas tres posibilidades mediante un ejemplo:

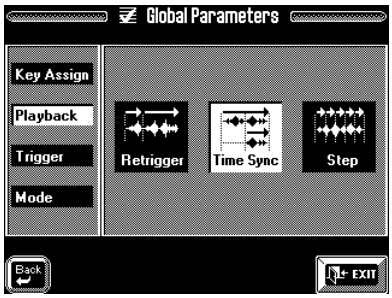
a) Pulse el botón Keyboard Mode [ARRANGER] (para que se ilumine).

b) Pulse el botón VariPhrase [MELODIC], y a continuación pulse el botón [8].
(Compruebe también que se ilumine el indicador GROUP [A]. Esto significa que está seleccionada la frase "A *Melodic* ⑧ HoneyINed".
Si la página de selección de VariPhrases ha desaparecido, simplemente pulse el botón [8] de nuevo para comprobar la asignación.

c) Toque una nota C en la mitad derecha del teclado.

d) Siga pulsando esta nota, y toque también un G a la derecha del C.

e) Pulse y mantenga pulsado el botón MODE [SYNC].
La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:



(Si ya ha ejecutado los pasos (1) y (3) anteriores, sólo deberá seleccionar una VariPhrase y pulsar el campo [Playback].)

Lo que oirá ahora es la VariPhrase en el tono de C. En el momento en que pulse el G, la VariPhrase seguirá sonando, pero añadirá el G al C. Esto es debido a que la función [**Time Sync**] está actualmente seleccionada. Siempre que seleccione este ajuste, la función Loop se activará de manera automática.

Si pulsa el campo [**Retrigger**] y vuelve a pulsar el C, al cual añade el G, la nota G volverá a iniciar la frase desde el principio, y el bucle iniciado con la nota C seguirá sonando según su propia temporización. (Observe que ambas frases suenan con el tempo correcto – pero no suenan a la vez.)

Ahora pulse el campo [**Step**], y pulse la tecla C. Lo que oirá ahora es el primer "paso" de la VariPhrase que va repitiendo "Honey". Estas repeticiones son debidas al hecho de que el parámetro Trigger (consulte la página 47) está actualmente ajustado a *Gate*, mientras que el parámetro *Mode Loop* (consulte la página 82) está activado. (Deberá decidir si desea o no que los pasos individuales se reproduzcan en bucle o no.)

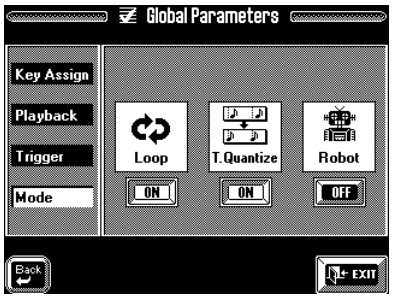
Lo más importante que debe tener en cuenta es que deberá pulsar el C de nuevo – u otra tecla – para oír el segundo paso de esta frase ("I need you"). Pruébelo ahora. "Step" (Paso) significa literalmente que con cada nota que toque la frase avanzará en un paso.
Nota: También puede alternar entre los ajustes Time Sync y Step pulsando el botón Mode [STEP/SYNC] del grupo de botones VariPhrase. Si el botón se ilumina, "Step" estará seleccionado. Si el botón está apagado, la frase se reproducirá en el modo [Time Sync].

Trigger

Consulte la página 47. Si está ajustado a [Trigger] y no recuerda la tecla que ha pulsado, la muestra puede continuar sonando. En este caso, intente localizar la tecla que ha pulsado para iniciar la frase y vuelva a pulsarla.

Mode

1. **Pulse el botón [FUNCTION MENU].**
2. **Pulse el campo [VariPhrase].**
3. **En la página que aparecerá, pulse el campo [Global].**
4. **Pulse el campo [Mode] en la columna de la izquierda.**



Loop

Si desea que la Frase se reproduzca como un bucle (es decir, que se repita una y otra vez), ajuste este parámetro a ON. En el caso de una frase dividida en pasos (consulte la página 81), esto significa que el paso actual se reproducirá en bucle mientras mantenga pulsadas las teclas que ha tocado. Si a continuación pulsa otra tecla después de soltar la o las teclas previas, el siguiente paso se reproducirá en bucle.

También puede utilizar este parámetro para ignorar la activación automática de la función Loop siempre que el botón Mode [STEP/SYNC] del grupo de botones VariPhrase del panel frontal esté desactivado. Con ello seleccionará el modo Time Sync (consulte la página 81) – y esto, a su vez, activará la función Loop, lo cual puede no ser lo que desea.

Nota: Si Trigger está ajustado a [Drum] (consulte la página 47), el ajuste de LOOP se ignorará.

Nota: Las VariPhrases del VA-76 se reproducen siempre en bucle entre las posiciones Edit Start y End. Si el ritmo de una Frase de usuario no es correcto, modifique las posiciones Edit Start y/o Edit End hasta que sea correcto. Consulte la página 72. Tenga en cuenta, no obstante, que deberá volver a codificar (EXECUTE) la frase de nuevo antes de que estas nuevas posiciones sean efectivas. Además, no olvide guardar la Frase de usuario en disco después de cambiar las posiciones Edit Start y End (consulte la página 76).

T. Quantize

Este parámetro permite garantizar que la VariPhrases sólo podrá iniciarse en posiciones rítmicamente válidas para que tengan siempre sentido musicalmente. Pulse el campo [OFF] para que pase a [ON] si desea aprovechar las ventajas de la cuantización.

Robot

Imagine que utiliza una frase con letra que es adecuada para una nueva canción, pero que la melodía no lo es. Tal como ya sabe, la melodía de una frase muestreada puede cambiar aunque sólo pulse una única tecla (lo cual es equivalente a los acordes del patrón de Introducción o Final de un Estilo musical). Las frases de la ROM no contienen estos cambios de afinación, razón por la cual suenan perfectas en cualquier tono y a cualquier afinación.

Las Frases de usuario, no obstante, pueden contener estrofas enteras de una canción. ¿Qué hacer en estos casos? Evidentemente, puede muestrear la línea vocal por su cuenta con la afinación correcta, pero quizás con ello no se consigue el mismo "sentimiento". También puede activar la función Robot. Con ello se "ecualizarán" todos los desplazamientos melódicos de la frase, con lo cual todas las notas se reproducirán a la misma afinación. En combinación con el parámetro Step (consulte la página 81), esta frase "ecualizada" permite "construir" una línea vocal totalmente nueva basada en las sílabas de la frase.

Frase de audio original (con cambios de afinación)

Frase después de activar la función Robot

Tenga en cuenta que esto se considera como un "efecto especial" similar al que se obtiene con un Vocoder (un efecto que da la impresión de que un sintetizador, guitarra, etc. puede hablar).

Nota: Se ecualizarán incluso los más ligeros cambios en la afinación (notas de apoyatura, etc.), con lo cual el resultado puede sonar algo más mecánico. Pero, al fin y al cabo, esto es lo que es un robot …

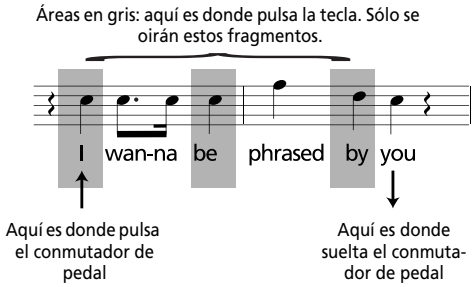
Nota: Para conseguir unos resultados óptimos, toque sólo notas próximas a la nota de Original Key (consulte la página 74).

5.5 Funciones del controlador para la parte VariPhrase

Tal como se explica en la página 49, es posible cambiar la afinación, el formante y el tempo de la VariPhrase seleccionada actualmente utilizando los tres deslizadores de pantalla de la página Controllers/VariPhrase. También hemos mencionado la posibilidad de utilizar las funciones de interpretación restantes, algunas de las cuales están integradas, mientras que otras son opcionales.

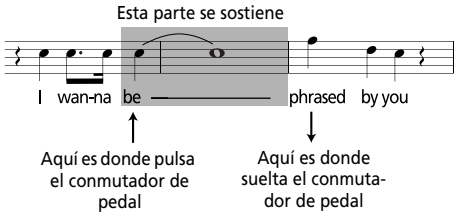
Las siguientes funciones ya justificarían la compra de un conmutador de pedal DP-2, DP-6, o BOSS FS-5U opcional, ya que permiten hacer cosas realmente impresionantes. También hay algunas funciones Sustain muy útiles que puede utilizar algunas veces (consulte la página 192), mientras que puede utilizar los controladores integrados (Pitch Bend/Modulation, Cinta, etc.).

Legto Lock

Si asigna esta función al conmutador de pedal opcional, podrá hacer que una frase continúe sonando incluso sin tocar ninguna nota. Toque una nota, pulse el conmutador de pedal y suelte la tecla, sólo para volverla a pulsar al cabo de unos momentos. Verá que la frase suena desde su "posición lógica" (es decir, a la que habría llegado si hubiera mantenido pulsada la tecla). Esta técnica es un conmutador "audible/enmudecido" para la frase seleccionada y similar a una compuerta de ruido de un estudio de grabación, con la ventaja adicional que puede especificar la afinación de las "partes audibles".

Áreas en gris: aquí es donde pulsa la tecla. Sólo se oirán estos fragmentos.
I wan-na be phrased by you
Aquí es donde pulsa el conmutador de pedal
Aquí es donde suelta el conmutador de pedal

Pause

Otra función importante del conmutador de pedal permite "congelar" la información de audio en el punto en que pulsa el conmutador de pedal. Ésta se conoce como [Pause]. Aquí tiene un ejemplo:


Esta parte se sostiene
I wan-na be phrased by you
Aquí es donde pulsa el conmutador de pedal
Aquí es donde suelta el conmutador de pedal

Seleccionar la función del conmutador de pedal

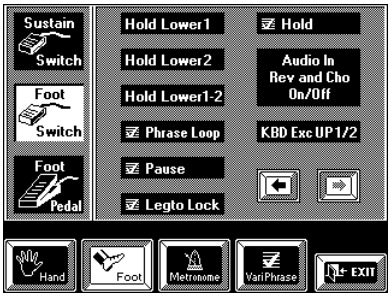
Seleccionar la función del conmutador de pedal es tan sencillo como definir la mayoría de los demás ajustes del VA-76:

1. Pulse el botón [CONTROLLERS].

2. En la página que aparece ahora, pulse el campo [Foot].

3. Pulse el campo [Foot Switch] en la columna de la izquierda.

4. Pulse el campo [➡] varias veces para seleccionar la siguiente página de pantalla:



5. Pulse el campo [Legto Lock] o [Pause].

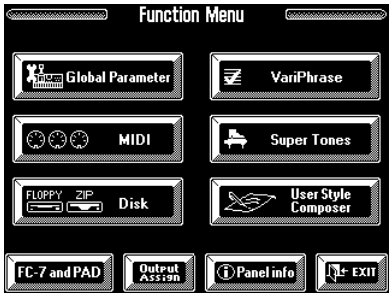
6. Pulse el campo [EXIT] para volver a la página Master.

5.6 Parámetros de VariPhrase realmente "globales"

Los parámetros explicados hasta ahora se aplican a todas las VariPhrases que pueda utilizar en una canción. Pero pueden guardarse en un Programa de usuario (consulte la página 127). Esto significa que puede reconfigurarlos simplemente seleccionando otro Programa de usuario (lo cual permite múltiples cambios de parámetros simultáneos).

El VA-76 también contiene diversos parámetros **Global VariPhrase** que se aplican a todo el instrumento y que no pueden cambiarse simplemente seleccionando otro Programa de usuario. Los siguientes parámetros Globales también afectan a la manera en que se reproducirán las VariPhrases:

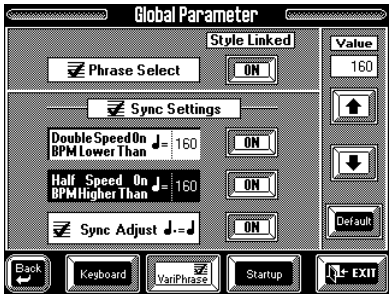
1. Pulse el botón [FUNCTION MENU].



2. Pulse el campo [Global Parameter].

3. En la página que aparecerá ahora, pulse el campo [VariPhrase].

La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:



Style Linked (Phrase Select)

Empezaremos por este parámetro. Si pulsa el campo [ON/OFF] para que visualice [ON], al seleccionar un Estilo musical también se prepararán las VariPhrases asignadas al Estilo para su recuperación rápida mediante los botones VariPhrase [BACKGROUND], [MELODIC], [RHYTHMIC] (y [GROUP]).

Es posible que recuerde que hay seis asignaciones para cada uno de los 128 Estilos musicales de la ROM. En ciertas situaciones, esta "reorganización" automática puede no ser útil. En estos casos, pulse el campo [ON] para que visualice [OFF].

Sync Settings

Los siguientes parámetros pueden ser de gran utilidad. Como ya sabe, todas las VariPhrases (ROM y Usuario) se sincronizan de manera automática con el tempo del Arranger/Song Composer. Con unos valores muy altos o bajos, no obstante, la frase puede seguir siendo buena para "efectos especiales" pero probablemente no será útil para aplicaciones musicales serias. Ésta es la razón por la que puede ajustar dos límites de tempo para cambios automáticos por debajo o por encima del valor de tempo especificado:

Double Speed On (BPM Lower Than)

Utilice este parámetro para especificar si el tempo de la VariPhrase de doblarse ([ON] o no [OFF]) una vez el tempo es inferior al valor especificado aquí y, si debe hacerlo, cuál será el límite inferior para el tempo. El valor por defecto es "75". Con ello, cada vez que seleccione un valor de tempo inferior, la VariPhrase actual se reproducirá a una velocidad doble de la original – siempre que el campo [ON/OFF] junto a ello muestre [ON].

Aquí se explica la manera de ajustar el valor de tempo:

- Pulse el campo [Double Speed On…].
- Utilice [⬆][⬇] para ajustar el límite inferior deseado para el tempo. Pulse el campo [Default] para volver al ajuste original (75).
- Pulse el campo [ON/OFF] junto a [Double Speed On…] para que cambie a [ON]. La función que doblará el tempo estará ahora activada.

Half Speed On (BPM Higher Than)

Este parámetro es el límite superior para el tempo. Siempre que ajuste un tempo superior al valor especificado para este parámetro, la VariPhrase actual se reproducirá a una velocidad que será la mitad de la velocidad original (tempo). Consulte más arriba para saber cómo ajustar este parámetro.

Sync Adjust

Aquí tiene un parámetro que permite utilizar VariPhrases en un compás de 4/4 para Estilos musicales de 6/8. Cuando el campo [ON/OFF] visualice [ON], el VA-76 considerará que las frases con un compás de 4/4 también "funcionarán" con Estilos musicales de 3/4 o 6/8. Tenga en cuenta que las VariPhrases diseñadas para Estilos musicales con un compás de 6/8 o 3/4 pueden no funcionar con Estilos musicales de 4/4. En algunos casos, no obstante, será suficiente con desactivar Sync Adjust.

4. Pulse el campo [EXIT] para volver a la página Master.

6. Funciones avanzadas para las partes del teclado

6.1 Funciones de Upper1

Más acerca de Super Tones

Los botones SUPER TONES están pensados para ayudarle a seleccionar un Tone para la parte Upper1 (o UP1) sin tener que utilizar el campo [Tones] de la página Master o los botones BANK/NUMBER. No pueden utilizarse para ninguna otra parte.

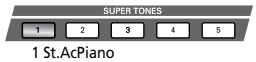
Cada vez que pulse un botón SUPER TONES, aparecerá una página similar a la siguiente:

El campo de color blanco indica el Tone asignado actualmente al botón SUPER TONES que ha pulsado. Si pulsa otro campo podrá cambiar este ajuste. Pero éste será sólo un cambio temporal y no puede escribirse en un Programa de usuario.

No obstante, puede seleccionar otra opción pulsando el campo apropiado y a continuación pulsando el campo [**Customize**]. La pantalla responderá con:

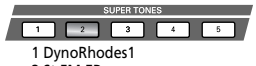
Puede repetir este proceso para los demás botones SUPER TONES.

Como puede ver, existen ocho posibilidades para cada botón SUPER TONES, para un total de 40 Tones seleccionados por los ingenieros de Roland. Aquí tiene una lista que puede resultarle útil para la localización casi instantánea del Tone deseado para la parte Upper1:

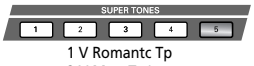


1 St.AcPiano
2 RockPiano
3 ItMuset
4 SoftAccord
5 Vibraphone w
6 Church Org.2
7 ChamberStr
8 St.Slow Str

1 JazzScat
2 Silent Night
3 WideFreHrns
4 Sax Section
5 Brass Sect 5
6 FatSynBrass
7 WarmSaw1
8 WarmSaw3



1 DynoRhodes1
2 St.FM EP
3 L-Organ
4 Jazz Organ
5 B.Harp Basic
6 PhaseClav
7 WarmSaw1
8 JP8 Hollow



1 V Romantc Tp
2 V MuteTp1
3 Super Tenor
4 Clarinet
5 OboeExp.
6 Flute Exp.
7 Violin Atk
8 LM Blow Lead

1 V AcGuitar 1
2 V Fl.Gtr 1
3 Jazz Gt
4 JC Chorus Gt
5 Overdrive 3
6 DistortionGt
7 PM Lead
8 PureFlatLead

USER

SL | Voice Aou | Glass & Glam | Small Club | Phono Noise

Éste es el grupo **Factory** con opciones predefinidas para los cinco botones SUPER TONES. Aunque puede seleccionar otras opciones para un botón, no podrá cambiar las opciones en si. Existen ocho posibilidades para cada botón SUPER TONES.

No obstante, existe un grupo **User** con cinco memorias SUPER TONES adicionales. Al principio, las asignaciones a estos botones son las que aparecen en la lista anterior. Aquí se explica la manera de acceder al Grupo de usuario:

1. Pulse y mantenga pulsado cualquiera de los botones SUPER TONES.
La pantalla adquirirá ahora el siguiente aspecto:

También puede seleccionar esta página pulsando el botón [FUNCTION MENU] y a continuación el campo [Super Tones] en *Function Menu*.

2. Pulse el campo [USER] para que éste se visualice en blanco.

3. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.

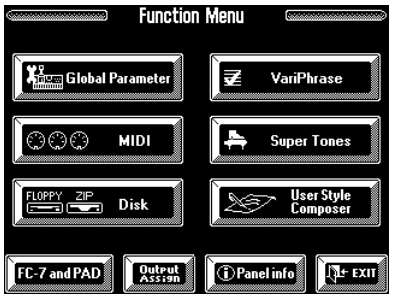
4. Utilice los botones SUPER TONES para seleccionar una de las cinco asignaciones User.

Memorizar Super Tones: programar otras asignaciones para los botones

Tal como ya se ha explicado, puede asignar cinco de los 3.649 Tones del VA-76 3,646 a las memorias User para los botones SUPER TONES.

1. Seleccione un Tone para la parte Upper1. Consulte la página 37.

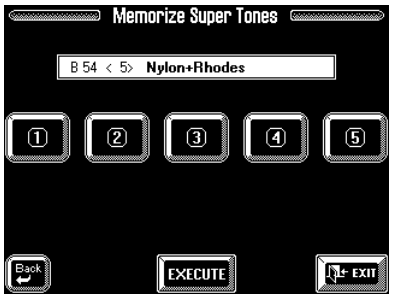
2. Pulse el botón [FUNCTION MENU].
La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:



3. Pulse el campo [Super Tones].

4. Pulse el campo [User].

5. En la página que aparecerá ahora, pulse el campo [Memorize].
La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:



Como puede ver, el nombre del Tone seleccionado para Upper1 aparece sobre los iconos de los cinco botones. Si no está satisfecho con las selecciones actuales, puede utilizar los botones BANK/NUMBER y/o el dial [TEMPO/DATA] para seleccionar otro Tone. Puede ser una buena idea trabajar con los botones [GROUP], BANK y NUMBER para seleccionar la dirección del Tone (por ejemplo, B51), y utilizar el dial [TEMPO/DATA] para especificar el Tone de variación deseados (por ejemplo, <12>).
Nota: Esto no permite cambiar los Mapas de Tones (consulte la página 41), con lo cual es mejor preparar el Tone para Upper1 antes de seleccionar la página anterior. Ésta es también la razón por la cual no le hemos indicado que pulse y mantenga pulsado un botón SUPER TONES: si lo hiciera ya seleccionaría un Tone – y probablemente no sería el deseado.

6. Pulse un campo numerado (que se corresponda con el botón SUPER TONES deseado).
El campo aparecerá ahora en blanco.

7. Pulse el campo [EXECUTE] **para guardar la opción.**
La pantalla responderá con:

En el momento en que desaparezca este mensaje, la pantalla volverá a la página Factory/User.

8. Pulse [EXIT] **para volver a la página Master.**
Ahora puede probar nuevas asignaciones para ver si funcionan. Pulse el botón SUPER TONES cuyo tone haya cambiado.

UP1 Linked to Song

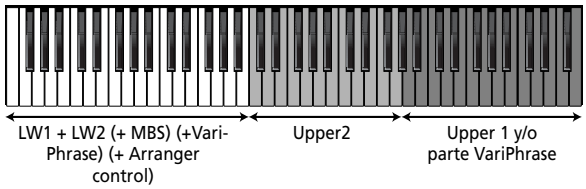
Consulte la página 33.

6.2 Funciones de Upper2

Upper 2 Split

En la página 36, hemos aprendido la manera de dividir el teclado en una mitad izquierda con las partes LW1 y LW2, y posiblemente también una parte MBS, y una mitad derecha con UP1, UP2 o la parte VariPhrase/MDR. Puede programar una división adicional entre las partes UP1 y UP2, lo cual es ideal para tocar líneas melódicas tipo pregunta y respuesta con un sonido de metales para Upper2, por ejemplo, y un sonido de clarinete o flauta para Upper1. Si lo desea, incluso puede añadir la parte VariPhrase a la parte UP1 – o utilizarla en lugar de la parte UP1 (consulte "Dividir la parte Upper2 y VariPhrase" en la página 88).

Las posibilidades son las siguientes:

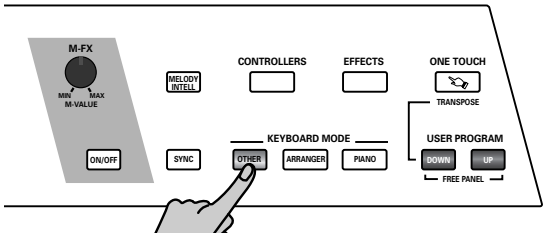


El punto de división por defecto se encuentra en G5 (la nota más grave de la parte Upper1).
Nota: Esta función sólo está disponible en el modo de teclado SPLIT. No es posible utilizarlo en el modo WHOLE.

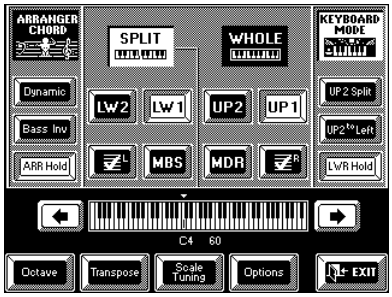
En efecto, el VA-76 permite tocar como mínimo tres sonidos asignados a tres áreas independientes del teclado. Además, puede seleccionar el área de reconocimiento de acordes del Arranger, es decir, las notas que se envían al Arranger (consulte la página 101).

Aquí se explica la manera de activar la función UP2 Split:

1. Pulse el botón Keyboard Mode [OTHER].

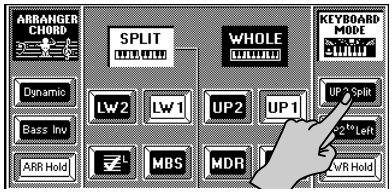


La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



2. Si la pantalla no tiene el aspecto de la figura anterior, pulse el campo [KEYBOARD MODE] en el ángulo superior derecho, y el campo [SPLIT].
Ambos campos deben pasar a visualizarse en blanco.

3. Pulse el campo [UP2 Split].



Este campo se visualizará ahora en blanco y el teclado se dividirá en la nota G5, con la parte UP1 a la derecha y la parte UP2 a la izquierda de este segundo punto de división.

Consulte la página 37, donde se explica la manera de asignar el Tone deseado a la parte Upper2.

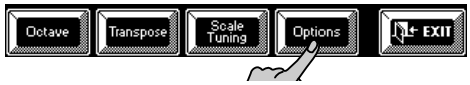
Nota: UP2 Split sólo funciona si la parte Upper1 (UP1) está activada. Es imposible programar un punto de división para Upper sin utilizar la parte Upper1 (o VariPhrase). Una vez haya activado UP1 (automáticamente o manualmente), pueden, no obstante, desactivarla. Además, la parte UP2 se activará en el momento en que pulse el campo [UP2 Split].

Si no le gusta este punto de división (G5), puede cambiarlo a cualquier nota entre F#1 y G7 (pero nunca hacia la izquierda del punto de división principal):

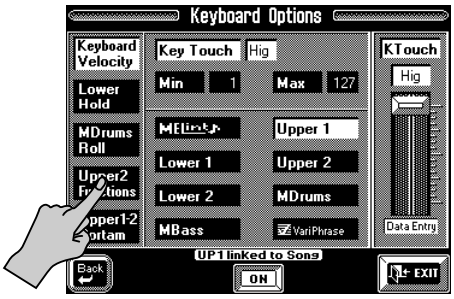
Gama posible para UP2 Split

Este inteligente sistema le ayuda a evitar que la zona UP2 Split "cubra" la zona LW/Arranger o UP1. Por lo tanto, habrá siempre espacio para las zonas a la izquierda y a la derecha de la zona UP2.

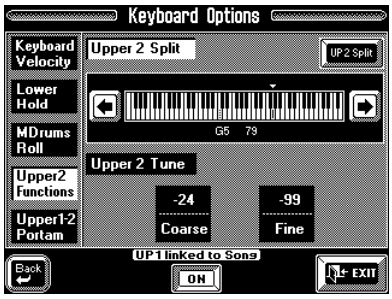
4. Pulse el campo [Options].



La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



5. Pulse el campo [Upper2 Functions] para seleccionar la siguiente página de pantalla:



Como puede ver, el campo [UP2 Split] de esta página ya está iluminado. Si ya no necesita esta función, puede utilizar este campo para volverla a desactivar. Pero esto no es lo que debemos hacer aquí.

6. Utilice los campos [←][→] a la izquierda y a la derecha del teclado para seleccionar el nuevo punto de división.

7. Pulse el campo [EXIT] para volver a la página Master.
Nota: Si está satisfecho con el punto de división, guárdelo en un Programa de usuario (consulte la página 127).

La función UP2 Split puede cancelarse de dos maneras:

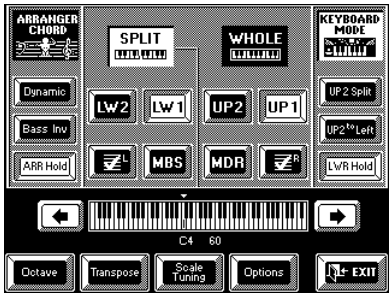
- Pulse el campo [UP2 Split] de nuevo para que pase a visualizarse en azul (ya sea en esta página o en la página de pantalla inicial que aparece cuando los campos [KEYBOARD MODE] y [SPLIT] se visualizan en blanco).
- Después de pulsar el botón Keyboard Mode [OTHER], pulse el campo [WHOLE] para desactivar el modo SPLIT.

Dividir la parte Upper2 y VariPhrase

Una vez haya terminado el proceso anterior y haya ajustado el punto UP2 Split según sus preferencias, podrá desactivar la parte UP1 y utilizar la parte VariPhrase en su lugar para utilizar un Tone PCM (muestreado) para UP2 y una VariPhrase en la zona más a la derecha del teclado. Incluso es posible añadir la parte VariPhrase a la parte UP1.

1. Active la función UP2 Split y ajuste el punto UP2 Split deseado (consulte la página 86).

2. No pulse el campo [EXIT] para volver a la página Master; pulse [◄Back] en su lugar para pasar a la siguiente página:



También puede seleccionar esta página pulsando el botón Keyboard Mode [OTHER]. Además, puede activar la parte VariPhrase (y desactivar UP1) simplemente pulsando un botón de banco de VariPhrase.

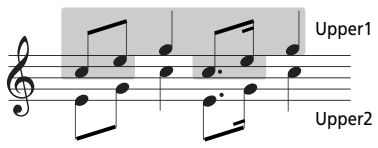
3. Pulse el campo para activar la parte VariPhrase (este campo debe pasar a visualizarse en blanco).
El teclado estará ahora dividido en tres zonas, con la parte VariPhrase asignada a la zona de más a la derecha.
Nota: Si desactiva la parte UP2 mientras el campo [UP2 Split] se visualiza en blanco, la división se cancelará de manera temporal, con lo cual la parte UP1 (o la parte VariPhrase) podrá tocarse en toda la gama hasta el punto de división principal.

4. Pulse el campo [EXIT] para volver a la página Master.

Un segundo punto de división dinámico: UP2 to Left

Mientras que la función UP2 Split ofrece un punto de división estático entre la parte UP2 a la izquierda y la parte UP1 y/o la parte VariPhrase a la derecha, existe una segunda manera de tocar dos partes de melodía distintas en la mitad derecha del teclado, con la cual la nota más aguda suena en la parte Upper 1 (y/o la parte VariPhrase), mientras que las notas más graves suenan en la parte Upper2. Esto sigue siendo una división, pero puede desplazarse de manera dinámica mientras toca en la mitad derecha del teclado.

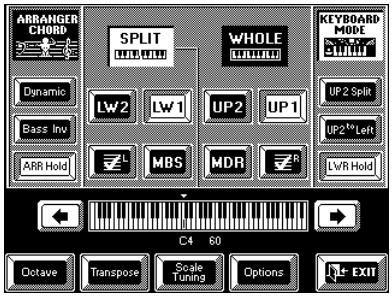
Aquí tiene un ejemplo. Si toca las siguientes notas a la derecha del punto de división principal y la función [UP2 to Left] está activada…



…la parte Upper1 hará sonar las notas en gris, mientras que la parte Upper2 hará sonar las notas más graves. Evidentemente, también puede sostener la nota superior (UP1 y/o VariPhrase) y tocar una melodía a su izquierda (UP2).

Aún puede refinar un poco más esta función transponiendo la parte UP2 a una octava más aguda utilizando la función Octave (consulte la página 54) y reduciendo el volumen de la parte Upper1 utilizando el mezclador. Evidentemente, también puede utilizar este sistema en el sentido inverso, y tocar la "segunda voz" superior (E-G-C), y la melodía inferior. Si toca acordes de tres notas, la parte Upper2 hará sonar dos notas, y la parte Upper1 hará sonar las notas más agudas.

1. Pulse el botón Keyboard Mode [OTHER].



2. Si la pantalla no tiene el aspecto de la figura anterior, pulse el campo [KEYBOARD MODE] en el ángulo superior derecho, y el campo [SPLIT].
Nota: Esta función sólo está disponible en el modo de teclado SPLIT. No es posible utilizarlo en el modo WHOLE.

3. Pulse el campo [UP2 to Left] para activar esta función de división dinámica.

4. Pulse el campo [EXIT] para volver a la página Master.
Nota: Evidentemente, UP2 Split y UP2 To Left se excluyen mútuamente. Si selecciona uno, el otro se desactivará automáticamente.

Nota: Existe también una función de conmutador de pedal que permite alternar entre Upper1 y Upper2 sin dividirlas. Consulte "Kbd Exc UP1/UP2" en la página 192.

Nota: Esta función también se puede activar y desactivar utilizando el botón PAD. Consulte la página 194.

Afinar Upper2: Coarse y Fine

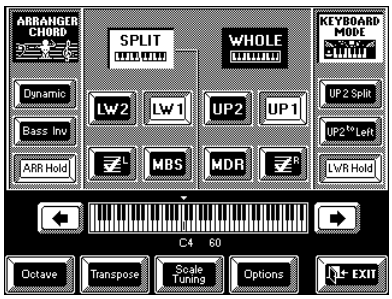
La parte Upper2 puede utilizarse como un sonido de solo o de melodía muy versátil o para "engordar" el sonido de Upper1. Tenga en cuenta que el último sólo funciona cuando superpone Upper2 y Upper1. Por *superposición* se entiende que cada vez que pulsa una tecla en la mitad derecha del teclado (en el modo de teclado SPLIT, página 36) o en cualquier lugar del teclado (modo WHOLE), se dispararán dos Tones: el asignado a la parte Upper1 y el asignado a la parte Upper2. Para superponer las partes Upper1 y Upper2, deberá activar ambas partes. Consulte "Detalles del modo de teclado" en la página 34.

Los siguientes parámetros permiten transponer (Coarse) o desafinar (Fine) la parte Upper2 con relación a la parte Upper1. Aunque esto también es posible cuando las partes Upper2 y Upper1 están divididas (*UP2 Split* o *UP2 To Left*), desafinar o desplazar la parte UP2 no es muy práctico.

Puede utilizar **Coarse** para programar un intervalo de quinta (7 semitonos) para Upper2, lo cual es muy efectivo para sonidos de metales y acordes de guitarra. No olvide activar las partes Upper1 y Upper2 si desea utilizar los parámetros Coarse y Fine de Upper2. Si sólo ha activado la parte Upper2, los solos sonarán desafinados o bemoles.

El parámetro **Fine** funciona bien cuando asigna los mismos o similares Tones a Upper1 y Upper2. En estos casos, Fine crea un tipo de efecto Chorus natural que puede realzar panoramizando Upper1 a la izquierda y Upper2 a la derecha (o viceversa, consulte la página 114).

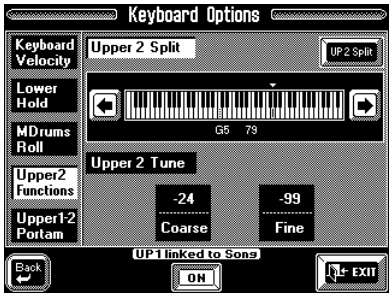
1. Pulse el botón Keyboard Mode [OTHER].
La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



2. Si el campo [KEYBOARD MODE] del extremo superior derecho no se visualiza en blanco, púlselo.

3. Pulse el campo [Options].

4. Pulse el campo [Upper2 Functions] para seleccionar la siguiente página de pantalla:



5. Pulse el campo [Coarse] si desea cambiar la afinación de Upper2 en intervalos de semitono.
Este campo se visualizará en blanco.

6. Utilice el dial [TEMPO/DATA] o el el botón [DATA]/ teclado numérico para entrar el valor deseado.
"–" significa que la parte Upper2 sonará más grave, mientras que "+" significa que la afinación de Upper2 será más aguda. Un ajuste muy popular para las superposiciones de UP1/ UP2 es "+12" para Upper2, con lo cual sonará una octava más aguda que Upper1.

7. Pulse el campo [Fine] si desea cambiar la afinación de Upper2 en intervalos pequeños (centésimas).
Este campo se visualizará en blanco.

8. Utilice el dial [TEMPO/DATA] o el el botón [DATA]/ teclado numérico para entrar el valor deseado.
Nota: Tal como ya se ha explicado, la (des)afinación de Upper2 sólo tiene sentido si superpone la parte Upper2 con la parte Upper1.

9. Pulse el campo [EXIT] para volver a la página Master.

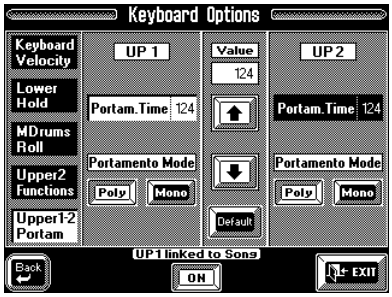
Portamento (Upper 1-2 Portam)

Aquí tiene dos funciones que pueden serle útil para unos solos todavía más impresionantes con las partes Upper. En primer lugar seleccionaremos la página de pantalla y observaremos cómo está estructurada:

1. Pulse el botón Keyboard Mode [OTHER].

2. Pulse el campo [KEYBOARD MODE] en el extremo superior derecho.

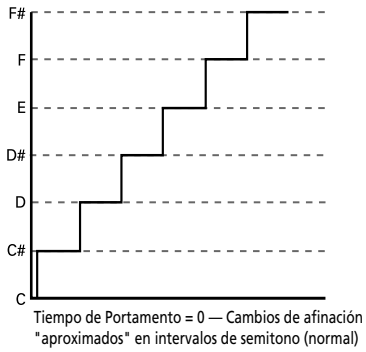
3. Pulse el campo [Options] y el campo [Upper 1-2 Portam].



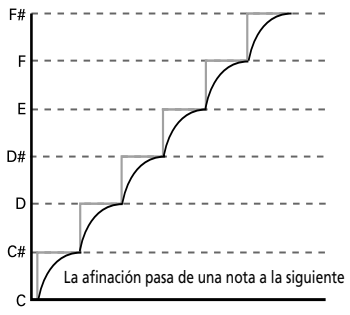
La pantalla está dividida en dos secciones: una para la parte UP1 y una segunda para la parte UP2. Las flechas del centro (⬆ ⬇) y el campo [Default] se aplican siempre al campo [Portam. Time] seleccionado actualmente (es decir, al que se visualiza en blanco).

Portam Time

Portamento es una función que produce transiciones más suaves entre las notas que toca:



Tiempo de Portamento = 0 — Cambios de afinación "aproximados" en intervalos de semitono (normal)



Tiempo de Portamento > 0 — Cambios de afinación suaves

En lugar de saltar en intervalos de semitono (tal como sería de esperar), la afinación pasará gradualmente de una nota a la siguiente siempre que el tiempo de Portamento sea superior a 0. Cuanto más alto sea el valor ajustado, más lenta será la transición. Este efecto es especialmente útil para partes de sintetizador o de violín gitano.

4. Pulse el campo [Portam Time] de la parte Upper1 (UP1) o Upper2 (UP2) para seleccionarlo.

5. Ajuste el valor deseado utilizando:

- las flechas "Value" (⬆ ⬇),
- el dial [TEMPO/DATA], o bien
- el botón [DATA]/teclado numérico (consulte la página 49).
- Pulse el campo [**Default**] para reiniciar los parámetros Portam Time de las partes UP1 o UP2 de nuevo a "0". Con ello, no obstante, no cambiará los ajustes de modo de Portamento.

Portamento Mode: Mono/Poly

El VA-76 también permite ajustar las partes Upper1 y Upper2 al modo mono(fónico). *Mono* significa que sólo podrá tocar una nota a la vez. Puede seleccionar el modo Mono para tocar una parte de trompeta o de instrumento de viento de una manera más natural. *Poly*, por otro lado, significa que podrá tocar acordes utilizando la parte seleccionada.

6. Pulse el campo [Mono] o [Poly] de la parte Upper cuyo ajuste desee cambiar.

7. Pulse [EXIT] para pasar a la página Master (consulte la página 24).

6.3 LWR Hold

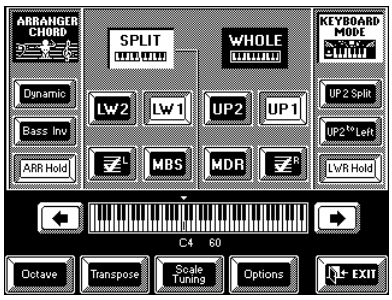
El VA-76 es un instrumento que permite cambiar muchos ajustes a tiempo real. Como es posible disparar las partes Lower 1/2 y el Arranger a la vez, seleccionar otro patrón de Estilo musical normalmente implica que debe levantar la mano izquierda del teclado. Si la función LWR Hold no está activada en el modo SPLIT, las partes Lower (LW) dejarán de sonar en el momento en que suelte las teclas del área izquierda.

No obstante, si pulsa el campo [LWR Hold] (para que éste pase a visualizarse en blanco), las notas de las partes Lower continuarán sonando hasta que toque otras notas en el área izquierda del teclado. Probablemente es una buena idea dejar la función LWR Hold activada en todo momento.

Si ha activado las partes Lower y M.Bass, la función LWR Hold sostendrá ambas notas de Lower y M.Bass.

Aquí se explica la manera de activar y desactivar la función LWR Hold:

1. Pulse el botón Keyboard Mode [OTHER].
La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



2. Si la pantalla no tiene el aspecto de la figura anterior, pulse el campo [KEYBOARD MODE] en el ángulo superior derecho, y el campo [SPLIT].
Nota: La función LWR Hold sólo está disponible en el modo SPLIT.

3. Active como mínimo una de las partes LW (su campo debe pasar a visualizarse en blanco).

4. Pulse el campo [LWR Hold] para que pase a visualizarse en blanco.
Nota: Este campo permite alternar entre el ajuste "Lower Hold" que define en la página Options y "Hold Off".

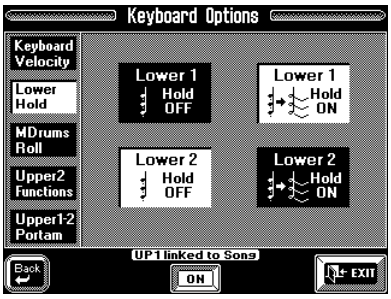
5. Toque una nota corta en la mitad izquierda del teclado, y suelte la tecla.
Esta nota seguirá sonando hasta que pulse otra nota o acorde en la mitad izquierda del teclado.

Asignar la función Lower Hold

Como el VA-76 ofrece dos partes Lower (LW1 y LW2), existe también un parámetro que permite seleccionar si la función LWR Hold se aplicará sólo a LW1 o LW2, o a ambas partes Lower (LW):

1. En la página de pantalla anterior, pulse el campo [Options].

2. En la página que aparecerá ahora, pulse el campo [Lower Hold].



3. Pulse los campos "Lower On/Off" deseados para realizar las selecciones pertinentes.
Si selecciona [Lower 1 Hold On] y [Lower 2 Hold On], el campo [LWR Hold] de la página de pantalla previa permitirá alternar entre LW 1 & 2 Hold "On" y "Off".
Nota: También es posible obtener un efecto similar asignando las partes LW1 y LW2 al pedal Sustain o al conmutador de pedal asignable (consulte la página 146).

4. Pulse el campo [EXIT] para volver a la página Master.

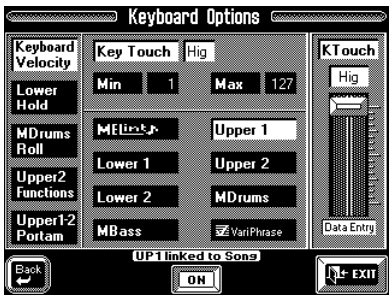
6.4 Sensibilidad de la velocidad

Evidentemente, el teclado del VA-76 también es sensible a la velocidad. Esto permite controlar el timbre y el volumen de las partes del teclado variando la fuerza con que golpea las teclas. Consulte la página 103, donde se explica la manera de controlar el Arranger con la velocidad.

1. Pulse el botón Keyboard Mode [OTHER].

2. Si la pantalla no tiene el aspecto de la figura anterior, pulse el campo [KEYBOARD MODE] en el ángulo superior derecho, y el campo [SPLIT].

3. En la página que aparecerá ahora, pulse el campo [Keyboard Velocty].



4. Pulse un campo de parte en el centro de esta página para seleccionar la parte del teclado cuya velocidad desee cambiar (Upper1, Upper2, etc.).
Nota: Consulte la página 99 para detalles acerca de la parte MEL Int.

Key Touch

El campo [Key Touch] permite especificar una curva de velocidad para la parte de teclado seleccionada:

High— Seleccione este ajuste para una expresividad máxima: incluso las más pequeñas variaciones en la fuerza con la que golpea una tecla producirá cambios audibles. La desventaja es, no obstante, que deberá golpear las teclas con mucha fuerza para conseguir el volumen máximo. (Éste es el ajuste por defecto.)

Medium— Sensibilidad a la velocidad media. La parte sigue respondiendo a los cambios en la velocidad, pero el volumen máximo puede obtenerse más fácilmente que con *High*.

Low— Seleccione este ajuste si está acostumbrado a tocar en un órgano electrónico o si no desea que los cambios en la velocidad produzcan cambios importantes en el volumen.

5. Pulse el campo [Key Touch], y utilice el deslizador de la pantalla a la derecha (o el dial [TEMPO/DATA]) para seleccionar la curva de velocidad deseada.

Cambio de velocidad (Min y Max)

También puede especificar los valores de velocidad más bajo (Min) y más alto (Max) con los que podrá disparar la parte seleccionada. Esto sólo es útil si se aplica a las partes Upper1 y Upper2, o a las partes Upper1 y VariPhrase. *No cambie estos valores si no tiene intención de utilizar una parte "complementaria"* ya que, en caso contrario, puede empezar a preguntarse por qué la parte LW1, por ejemplo, sólo suena con valores de velocidad altos o bajos.

Min y Max pueden utilizarse de manera muy efectiva para cambiar entre dos Tones simplemente golpeando las teclas con mayor o menor fuerza. Si lo hace podrá alternar entre dos sonidos. Recuerde, no obstante, que algunos Tones "V" ya disponen de esta función integrada (consulte la página 42). La utilización de estos Tones para aplicaciones de cambio por velocidad es, por lo tanto, innecesaria. Pero no tenga miedo de experimentar. Es posible obtener algunos efectos únicos al utilizar Min y Max para las partes Upper1 y VariPhrase.

Considere el siguiente ejemplo:

Parte	Min	Max	Tone
Upper1	1	114	A81 <14> V Romantic Trp. (Mapa de Tones 4)
Upper2	115	127	A81 <17> V Tp Mar/Shk (Mapa de Tones 4)

Ambas partes deben estar activadas. Los ajustes anteriores permiten disparar el sonido de trompeta "normal" con los valores de velocidad entre 1 y 114 (bajos a relativamente altos), mientras que los valores de velocidad superiores a 115 dispararán una trompeta algo más "lírica" (un Tone, por cierto, que ya contiene un cambio por velocidad integrado para una mayor flexibilidad). Pruébelo: suena espectacularmente real.

Otro ejemplo con las partes Upper1 y VariPhrase podría ser:

Parte	Min	Max	Tone
Upper1	1	127	A76 <27> Humming (Mapa 4)
Vari-Phrase	90	127	A-Melodic-6 OohDarlin M

Aquí, la parte Upper1 hace sonar todas las notas con cualquier valor de velocidad, mientras que la parte VariPhrase se añade sólo cuando pulsa las teclas con bastante fuerza. Esto puede utilizarse para los acentos. Evidentemente, existen infinitas otras posibilidades, como utilizar Min= 90/Max= 127 para la parte MEL Int (consulte la página 99), con lo cual las armonías automáticas sólo se añadirán cuando desee realmente oírlas.

Nota: Consulte la página 37, donde se explica la manera de seleccionar Tones para las partes del teclado, y la página 45,donde se explica la manera de seleccionar una VariPhrase.

6. Pulse el campo [EXIT] para volver a la página Master.

6.5 Scale Tuning

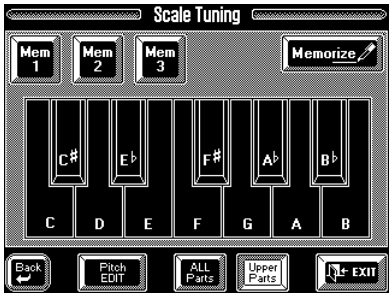
Otra función muy útil es Scale Tuning. Permite utilizar escalas orientales, asiáticas y otras escalas igual que lo haría en un teclado oriental (EM-50 OR, etc.).

El VA-76 contiene tres memorias en las que puede guardar las afinaciones favoritas. El contenido de estas memorias puede guardarse en disco junto con el Grupo de programas de usuario (consulte la página 211) – es decir, éstas son tres memorias globales.

1. Pulse el botón Keyboard Mode [OTHER].

2. Si el campo [KEYBOARD MODE] del extremo superior derecho no se visualiza en blanco, púlselo.

3. Pulse el campo [Scale Tuning].



4. Pulse el campo [Upper Parts] o [All Parts].

All Parts significa que todas las partes del VA-76 se verán afectadas por el ajuste de Scale Tune. Esto también incluye la parte VariPhrase y las partes del Arranger. **Upper Parts**, por otro lado, significa que sólo las partes Upper1 y Upper2 utilizarán la escala seleccionada. Existe también una posición de desactivación (cuando ambos campos se visualizan en azul).

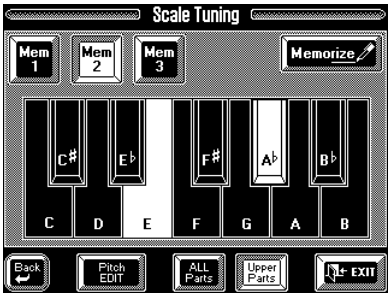
Nota: La función [Upper Parts] también puede activarse y desactivarse utilizando una pedalera opcional (consulte la página 191).

5. Pulse un campo [Mem 1]~[Mem 3] para seleccionar una memoria Scale Tuning.

Con ello cambiará la afinación de las siguientes notas ("–50" significa que la nota en cuestión se afinará un cuarto de tono más grave):

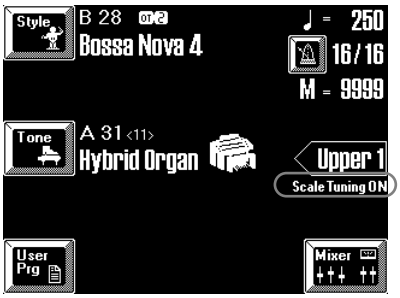
Mem 1	Mem 2	Mem 3
E (–50) B (–50)	E (–50) A (–50)	C# (–50) F# (–50)

La afinación de las demás notas no cambiará. Las teclas correspondientes a las notas cuya afinación ha cambiado aparecerán en blanco para identificarlas fácilmente. Aquí tiene un ejemplo:



Observará que cada nota sólo puede seleccionarse una vez. Esto es debido a que el valor que especifique (utilizando Pitch EDIT, consulte más adelante) se aplicará a todas las notas del mismo nombre. Es decir, si cambia la afinación de Do, el valor se añadirá a o restará de todos los Cs (C1, C2, C3, etc.). Las teclas de la pantalla se utilizan como "conmutador de activación y desactivación".

Si ahora vuelve a la página Master, observará que el VA-76 le alerta del hecho de que la función Scale Tuning se ha activado:



Pero por ahora no volveremos a la página Master.

Cambiar la afinación de las notas

Cambiar la afinación de otras notas diferentes de las ya marcadas es sólo una cuestión de pulsar la tecla de pantalla en cuestión. E ignorar el cambio en la afinación de la tecla que se visualiza en blanco es tan sencillo como volver a pulsar esta misma tecla de nuevo (con lo cual volverá a visualizarse en azul).

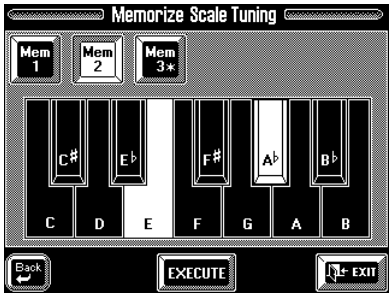
Pulse todas las teclas visualizadas en blanco en la pantalla (o el campo [Mem] que se visualiza en blanco) para volver a desactivar la función Scale Tuning.
Nota: Consulte también "Adaptar los cambios en la afinación (Pitch EDIT)" si debe cambiar la afinación de una nota concreta en algo diferente de "–50".

Guardar la nueva escala

Imagine que ha activado diversas teclas de la pantalla, mientras que las que originalmente estaban activadas están ahora desactivadas. Si cree que volverá a necesitar esta escala en el futuro, deberá guardarla – o "Memorizarla":

1. Programe la escala que desea guardar activando y desactivando las notas deseadas (consulte más arriba).

2. Pulse el campo [Memorize] en el ángulo superior derecho de la pantalla.
La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:

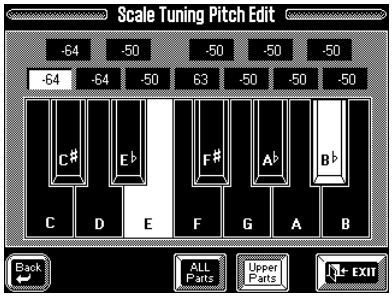


3. Pulse un campo [Mem 1]~[Mem 3] para guardar los ajustes en la memoria Scale Tuning correspondiente.
La pantalla responderá con el siguiente mensaje, y a continuación volverá a aparecer la página Scale Tuning.

Adaptar los cambios en la afinación (Pitch EDIT)

En principio, al pulsar una tecla de la pantalla para que pase a visualizarse en blanco significa que su afinación será 50 centésimas (1/4 de tono, o "–50") más grave. Aunque este sistema permite utilizar la afinación árabe deseada, puede haber situaciones en las que desee subir la afinación de una nota, o seleccionar una afinación diferente:

1. En la página Scale Tuning (consulte más arriba), pulse el campo [Pitch EDIT].
La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:



Aquí también, las teclas blancas le informan de las notas cuya afinación se ve afectada actualmente.

2. Pulse el campo de valor (o la tecla de pantalla) de la nota/tecla cuya afinación desee cambiar.
Este campo pasará a visualizarse en blanco. Tal como ya hemos explicado, la afinación de todas las notas se ajusta en principio a "–50" (un cuarto de tono más grave). No obstante, puede seleccionar cualquier valor entre "–64" (algo más de un cuarto de tono más grave) y "63" (algo más de un cuarto de tono más aguda).

3. Utilice el dial [TEMPO/DATA] o el botón [DATA] / teclado numérico para ajustar la afinación deseada.
Estos valores Pitch EDIT sólo se aplicarán a la memoria Scale Tuning en la que guarde los ajustes (consulte "Guardar la nueva escala"). Los valores diferentes de "–50" o "+50" suenan extraños y raramente son útiles.

4. Repita los pasos (2) y (3) para las demás notas cuya afinación desee cambiar.
Nota: Esta afinación sólo se utiliza cuando la tecla correspondiente de la pantalla se visualiza en blanco. No olvide activarla. Además, deberá pulsar el campo [Upper Parts] o [ALL Parts] (ambos pueden estar desactivados).

5. Pulse el campo [◄Back] para volver a la página Scale Tuning, o el campo [EXIT] para pasar a la página Master.
Cualquier cambio en la afinación estándar de las notas aparecerá indicado mediante el mensaje "Scale Tuning ON" en la página Master (consulte también la página 93).

7. Más acerca del Arranger

7.1 Arranger y Estilos musicales

Piense en los Estilos musicales del Arranger como su banda de acompañamiento. El VA-76, además, puede interpretar diferentes "versiones" de un acompañamiento concreto. Todo lo que debe hacer es decidir el tipo de música que desea tocar, y seleccionar un Estilo musical que lo complemente. Puede seleccionar el número de compases de cada parte de una canción, y la manera en que se acompañarán el solo y/o la melodía.

Partes del Arranger

Cada acompañamiento (o Estilo musical) puede estar formado de hasta ocho partes:

A. Drums (o ADR): Percusión de acompañamiento. Esta parte se encarga del ritmo. Dispara los sonidos de batería y de percusión del Grupo de percusión asignado a la parte ADR.

A. Bass (o ABS): Bajo de acompañamiento. Esta parte toca la línea de bajo del Estilo musical que haya seleccionado.

Ac1~Ac6: Éstas son las partes de acompañamiento melódico. Según el Estilo musical que haya seleccionado, sólo algunas de ellas tocarán algo, que puede ser cualquier cosa, desde una línea de piano, una línea de guitarra o una línea de órgano hasta una línea de pad de sintetizador. No todas las partes de acompañamiento tocan acordes.

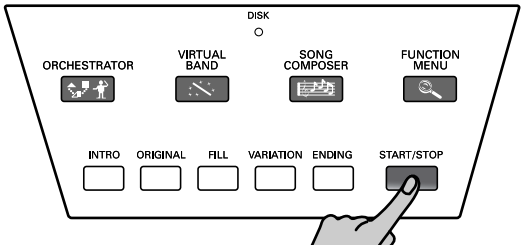
Las partes ABS y Ac se basan en la información de acordes o de notas que toque en el área de *reconocimiento de acordes* (consulte la página 101), es decir, la zona del teclado asignada al Arranger.

Iniciar un Estilo musical

Los Estilos musicales pueden iniciarse de varias maneras:

1. Pulse el botón Keyboard Mode [ARRANGER].

2. Pulse el botón [START/STOP] (para que se ilumine) para iniciar el Arranger al momento.



Si inicia el Arranger sin tocar ningún acorde en el área de reconocimiento de acordes, sólo oirá la percusión del Estilo musical seleccionado. En la mayoría de los casos, no obstante, el VA-76 ya tiene un acorde memorizado, con lo cual ya oirá el acompañamiento completo.

O BIEN:

3. Detenga la reproducción del Estilo musical actual (consulte más adelante), pulse el botón [INTRO] (para que se ilumine) y a continuación pulse el botón [START/STOP] para iniciar la reproducción del Estilo con una introducción musical.

La longitud de la Introducción depende del Estilo seleccionado. Al final de la Introducción, el Arranger empezará a tocar la división del Estilo musical que haya seleccionado mientras sonaba la Introducción. Es decir, puede seleccionar cualquier Tipo (Orchestrator Básico y Avanzado) y División (Original, Variación) deseado para que se toque al terminar la Introducción.

O BIEN:

4. Pulse el botón [SYNC] (si éste controla actualmente la función de Inicio, consulte más adelante) y toque un acorde (o sólo una nota en el modo Inteligente, consulte la página 102). El Arranger empezará a sonar en el momento en que toque una nota en el área de reconocimiento de acordes (consulte la página 101).

Nota: No toque cambios de acordes mientras suene la Introducción. A diferencia de los patrones "normales" (Original, Variación), los patrones de Introducción normalmente contienen cambios de acordes. El reconocimiento de acordes no se desactiva durante la reproducción de la Introducción, con lo cual el principio de una canción puede pasar de un tono a otro.

Nota: También puede iniciar y parar el Arranger con el controlador D Beam (consulte la página 187).

Parar un Estilo musical

Existen tres maneras de parar la reproducción de un Estilo:

1. Pulse [START/STOP] para detener la reproducción al momento.

O BIEN:

2. Pulse [ENDING] (para que se ilumine) para activar la función Ending. El patrón de Final (o coda) empezará a sonar al principio del siguiente compás (siguiente tiempo fuerte).

Nota: No toque cambios de acordes mientras suene el Final. A diferencia de los patrones "normales" (Original, Variación), los patrones de Final normalmente contienen cambios de acordes. El reconocimiento de acordes no se desactiva durante la reproducción Inicial o Final, con lo cual el final de una canción puede pasar de un tono a otro.

O BIEN:

3. Pulse [SYNC] y suelte todas las teclas del área de reconocimiento de acordes del teclado. El acompañamiento dejará de sonar de inmediato.

No hay ninguna necesidad de reiniciar la reproducción del Estilo manualmente si también activa Sync Start (consulte más adelante). Sync Stop sólo está disponible si la activa. Consulte "Sync (Opciones)".

Sync (Opciones)

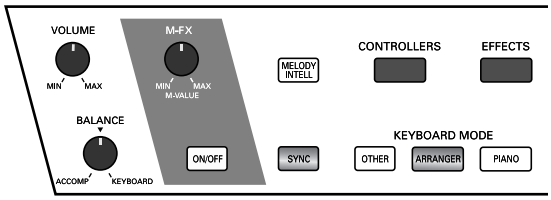
Si no ha utilizado nunca un teclado con arreglos, el status del botón [SYNC] es lo más importante que debe comprobar después de poner en marcha el instrumento. Al fin y al cabo, si está iluminado sin que lo sepa, al tocar una única nota en el teclado puede hacer que el Arranger empiece a sonar aunque no lo desee.

Una vez conozca un poco mejor el VA-76, sabrá apreciar esta función, y es posible que desee aprovechar sus funciones Sync. **Sync Start** significa que el Arranger empezará a sonar en el momento en que toque una nota o un acorde en el área de reconocimiento de acordes del teclado. (Si el botón Keyboard Mode [ARRANGER] se ilumina, esta zona es la mitad izquierda del teclado. Consulte los detalles en la página 101.)

El VA-76 también ofrece una opción **Sync Stop**. Ésta hará que el Arranger deje de sonar en el momento en que suelte todas las teclas del área de reconocimiento de acordes. Esto es ideal para canciones con paradas (es decir, uno o varios tiempos de silencio).

Y por último, puede activar ambas opciones **Sync Start y Sync Stop**.

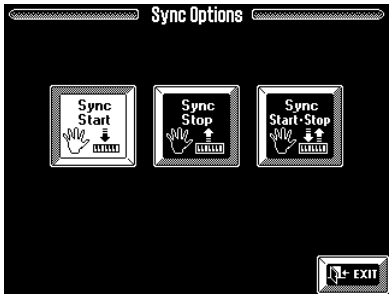
Siempre que configure el VA-76 con la función Virtual Band o pulsando el botón Keyboard Mode [ARRANGER], el botón [SYNC] se iluminará.



Esto significa que la opción Sync seleccionada actualmente se ha activado. Mientras no seleccione otra opción Sync, ésta será *Sync Start*.

Aquí se explica la manera de ajustar otra opción Sync. Este ajuste puede escribirse en un Programa de usuario (consulte la página 127).

1. Pulse y mantenga pulsado el botón [SYNC] hasta que aparezca la siguiente página:



2. Pulse el campo Sync que corresponda a la o las funciones Sync deseadas.

3. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.

Ahora puede utilizar el botón [SYNC] para desactivar (botón apagado) y activar (botón iluminado) la función Sync.

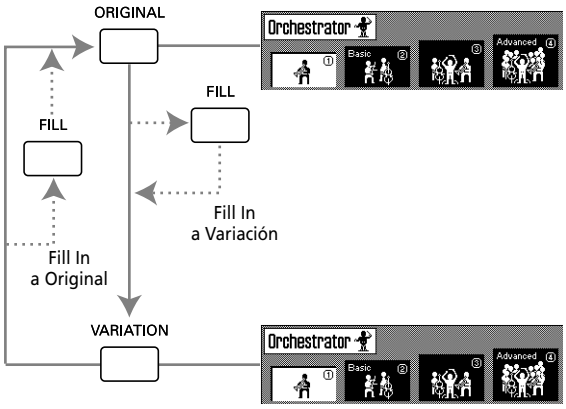
Nota: Siempre que utilice One Touch o Virtual Band para configurar el VA-76, se seleccionará Sync Start.

Nota: Consulte también la página 100, donde se explica la manera de evitar que el VA-76 vuelva a Sync Start y active el botón [SYNC] al utilizar las memorias One Touch.

7.2 Seleccionar otras divisiones de Estilo

Tal como ya se ha explicado, puede "profesionalizar" su interpretación con el Arranger seleccionando diferentes patrones de acompañamiento. Utilizaremos la palabra *División* para cualquier patrón de Estilo musical que el VA-76 puede tocar. Necesitaremos este término para programar Estilos de usuario.

Aquí tiene una descripción rápida de la manera en que están estructurados los Estilos musicales del VA-76 (y los del disco Zip/disquete):



Pulse el botón [ORIGINAL] para seleccionar el acompañamiento "normal". ORIGINAL ① es el más simple de los cuatro patrones de acompañamiento posibles, mientras que VARIATION ④ es el más complejo. ② ("Basic") y ④ ("Advanced") también se pueden seleccionar pulsando [ORIGINAL] o [VARIATION] dos veces en una sucesión rápida. La combinación de ORIGINAL y VARIATION con las cuatro opciones de ORCHESTRATOR ofrece un total de ocho acompañamientos por Estilo musical (multiplicados por tres, consulte el siguiente párrafo).

Como puede ver, puede utilizar el botón [FILL] para pasar de ORIGINAL a VARIATION, y viceversa. En el primer caso, oirá el patrón de Fill In a Variación. Cuando vuelva de VARIATION a ORIGINAL, el Arranger tocará el patrón de Fill In a Original.

No tiene por qué utilizar el botón [FILL]: también puede cambiar entre divisiones pulsando [VARIATION] u [ORIGINAL].

Nota: Consulte también "Utilizar el arranger del VA-76" en la página 25.

Nota: También puede pulsar [INTRO] *durante una interpretación. En este caso, el indicador parpadeará hasta el final del compás actual y a continuación se iluminará en el siguiente tiempo fuerte para indicar que el Arranger está tocando el patrón de introducción.*

Tip: La Introducción es "renovable", es decir, puede pulsar el botón [INTRO] de nuevo mientras suena la Introducción. si lo hace en el cuarto tiempo del primer compás de la Introducción, por ejemplo, volverá a dispararse el inicio de la Introducción en el segundo compás.

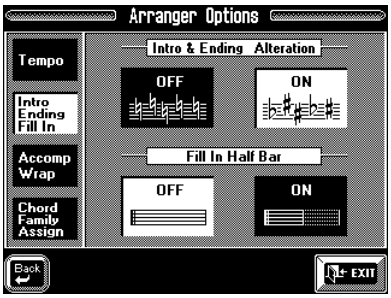
Fill In Half Bar

Algunas canciones pop de 4/4 contienen compases que sólo duran dos tiempos. La posición habitual para estos compases es entre la primera y la segunda estrofa. Otra posición favorita para los compases "partidos" es al final de un estribillo. El VA-76 permite reproducir fielmente estas "anomalías". Ajuste la función Fill-In Half Bar a [ON]. Con ello no cambiará la reproducción del Estilo al momento. La función Half Bar sólo se activará cuando pulse el botón [FILL], y sólo sonarán la mitad del número de tiempos del relleno seleccionado.

1. En la página que aparecerá cuando pulse elbotón Keyboard Mode [OTHER], pulse el campo [ARRANGER CHORD] si éste no se visualiza en blanco.

2. Pulse el campo [Options].

3. Pulse el campo [Intro Ending Fill In] en la columna de la izquierda.
La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



4. Pulse el campo [ON] para que éste se visualice en blanco.

5. Inicie la reproducción del Arranger y pulse el botón [FILL].
Observe como el relleno es más corto.

6. Pulse el campo Fill In Half Bar [OFF] para volver a la longitud normal para los patrones de Fill-In.

7. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.

Mayor, menor, séptima

Ésta es una función de división de Estilo "invisible" del VA-76. Con el tiempo verá que los patrones de Introducción y Final de un Estilo musical cambian según el acorde que toque. Existen tres posibilidades:

Mayor (M): Recupera el primer (acorde mayor) nivel de acompañamiento.

Menor (m): Recupera el segundo nivel de acompañamiento.

Séptima (7): Si toca un acorde de séptima se activa otro nivel de acompañamiento. Pruébelo tocando en primer lugar un acorde mayor y a continuación un acorde de séptima.

Es decir, el número de ciertas divisiones (como las Introducciones y los Finales) se multiplica en realidad por tres.

Nota: El VA-76 dispone de una función que permite asignar libremente diversos tipos de acordes (7/5, dim etc.) a uno de estos niveles (consulte la página 105).

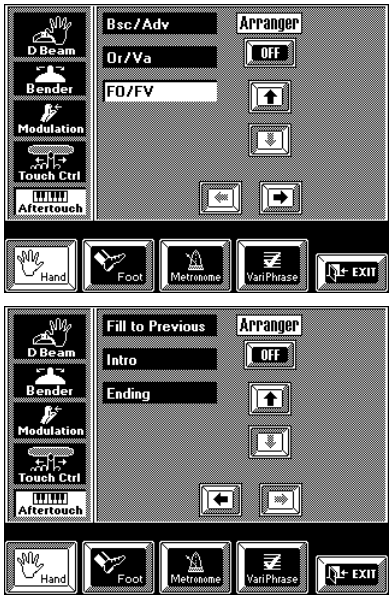
Utilizar el Aftertouch para seleccionar patrones del Arranger

Otra manera de cambiar entre Tipos, Divisiones y Rellenos es utilizando el Aftertouch. Obviamente, sólo es posible seleccionar una de las siguientes opciones, ya que una asignación múltiple igual que para las partes del teclado (consulte la página 189) confundiría al Arranger.
Nota: Al seleccionar "Arranger" no se cancelan los ajustes de Aftertouch que pueda haber definido para las partes del teclado.
Aquí se explica la manera de activar la función de cambio para el Arranger:

1. Pulse el botón [CONTROLLERS].

2. En la página que aparecerá ahora, pulse el campo [Aftertouch] para que pase a visualizarse en blanco.

3. Utilice los campos [⬆][⬇] para seleccionar *Arranger*.
En el caso de las partes del teclado, este campo se utiliza para seleccionar la parte cuyo Aftertouch desee programar (consulte la página 189). Aquí, no obstante, deseamos especificar una función de Aftertouch para el Arranger, razón por la cual debemos seleccionar *Arranger*. La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



Observe el conmutador [ON/OFF]. Debe pulsarlo para que quede en [**ON**] si no desea utilizar el Aftertouch para seleccionar divisiones. Si prefiere no utilizar el Aftertouch, pulse este conmutador de nuevo para que pase a [**OFF**].

4. Si es necesario, pulse el campo [➡] para seleccionar la segunda página con funciones del Arranger.

5. Pulse el campo correspondiente a la función de cambio que desee para el Arranger.

Bsc/Adv— Cambia entre los niveles Básico (②) y Avanzado (④). Estos dos patrones están disponibles mediante la función Orchestrator del VA-76.

Or/Var— Cambia entre Original y Variación y, por lo tanto, duplica las funciones de los botones [ORIGINAL] y [VARIATION] del panel frontal.

FO/FV— Dispara el Fill In a original la primera vez, y el Fill In a variación la segunda vez. Esto duplica la función del botón [FILL] que pasa del patrón Original al de Variación tocando un relleno, y del patrón de Variación al Original tocando otro relleno.

Fill To Previous— También inicia un Fill In, pero no cambia al patrón de Variación (si actualmente está seleccionado el patrón Original), y viceversa.

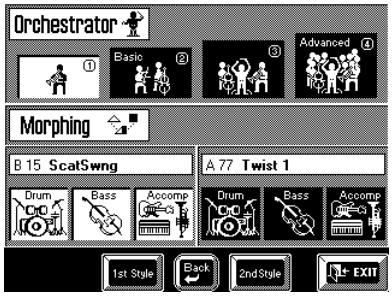
Intro, Ending— La misma función que el botón [INTRO] o [ENDING]. Si la reproducción del Arranger está desactivada, al utilizar el Aftertouch se seleccionará la Introducción. Si lo utiliza durante la reproducción del Arranger, el Aftertouch seleccionará el Final.
Nota: Los mensajes de Aftertouch generados fuera del área de reconocimiento de acordes (consulte más adelante) también dispararán la función de cambio seleccionada.

6. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.

Style Morphing (parte 2)

En la página 63, hemos explicado la manera de combinar dos Estilos internos. La combinación de un Estilo interno y un Estilo de disco es igual de sencilla:

1. Seleccione la siguiente página de pantalla:



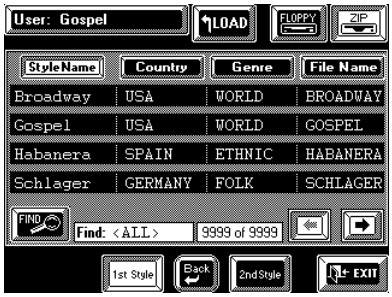
- Pulse el campo [Style] en la página Master (como si deseara seleccionar un Estilo musical). En la página que aparecerá a continuación, pulse el campo [Orchestrator].
- O bien pulse el botón [ORCHESTRATOR].
Sólo puede asignar un Estilo de Zip o de disquete a *1st Style*.

2. Inserte un Zip o un disquete en la unidad de discos (apropiada).

3. Pulse el campo [1st Style].

4. En la página que aparecerá ahora, pulse el campo [Disk User] en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla.

La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



El resto es exactamente igual que seleccionar un Estilo de usuario en disco:

5. Pulse el campo [FLOPPY] o [ZIP] para especificar si desea cargar un estilo de música de un Zip o un disquete.

6. Pulse el campo que contiene el nombre del estilo de música que desee cargar.

7. Si no aparece el Estilo musical deseado, utilice [←][→] para seleccionar otro grupo de 4 Estilos.

8. Pulse el campo [LOAD] para copiar la información del estilo de música seleccionado en el disco de memoria de usuario del VA-76.

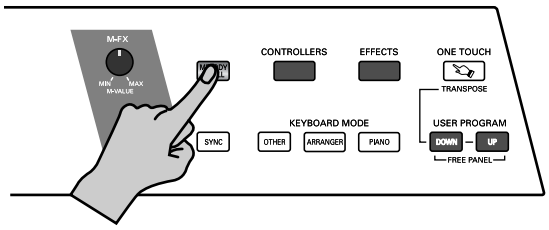
9. Empiece a combinar los Estilos de la memoria Disk User (1st Style) y el Estilo interno (2nd Style).

10. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.

7.3 Melody Intelligence

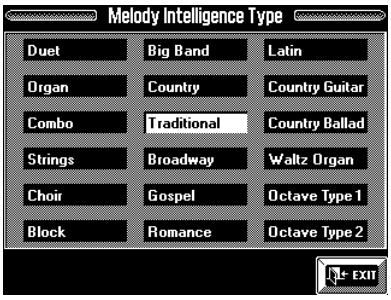
El Arranger del VA-76 no sólo puede tocar acordes, sino que también añade una segunda melodía a la melodía principal basada en los acordes que toque en el área de reconocimiento de acordes (consulte la página 101). Esta segunda melodía la tocará la parte Melody Intelligence (MEL INT) y se añadirá a la parte Upper1. Puede asignar el Tone deseado a la parte MEL INT. Además, existen 18 tipos de armonías entre los que puede elegir.

1. Pulse el botón [MELODY INTELL] (para que se ilumine).



Con ello se añadirá una armonía a las notas que toque. No olvide activar la parte Upper1 (consulte la página 36).

2. Para seleccionar otro tipo de armonía, pulse y mantenga pulsado el botón [MELODY INTELL] hasta que aparezca la siguiente pantalla:



3. Pulse el campo del tipo de armonía de deseado.
Al seleccionar un Tipo de armonía, el VA-76 también asigna de manera automática un Tone adecuado a la parte MEL INT (y algunas veces incluso a la parte Upper1) (por ejemplo, un sonido de trompeta para *Big Band*, etc.). No obstante, puede ignorar este ajuste automático (consulte "Seleccionar Tones para las partes del teclado" en la página 37) y guardar sus propias opciones de sonidos en un Programa de usuario.
Nota: En la página de selección Keyboard Tone podrá ver un candado cuando seleccione la parte MEL INT. Este candado permite especificar si al seleccionar otro tipo de armonía deben cambiar o no de manera automática los Tones de la parte MEL INT. Consulte también "El candado" en la página 107. Si el candado está abierto, sus selecciones de Tones propias para MEL INT tendrán prioridad sobre las selecciones de Tones contenidas en "Melody Intelligence Types".
Nota: Para "Traditional", "Latin", "CntryBallad", "OctaveType1", y "OctaveType2" sólo se utiliza la parte Upper1. Todos los demás tipos de melodías inteligentes utilizan tanto la parte Upper1 como la parte MI.

4. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.

5. Pulse el botón [MELODY INTELL] de nuevo para volver a desactivar esta función.

7.4 One Touch

Es posible que utilice la función One Touch de manera regular, ya que permite automatizar unas cuantas tareas. Pulse el botón [ONE TOUCH] para seleccionar la siguiente página de pantalla:

Si se ilumina el campo [OFF], el función One Touch no estará activada. Deberá seguir seleccionando manualmente una de las cuatro memorias pulsando uno de los campos de gran tamaño. La función One Touch define diversos ajustes de manera automática:

- Keyboard Mode [ARRANGER]. Equivale a pulsar el botón del mismo nombre, y significa que el teclado se dividirá en dos mitades, con el control del Arranger a la izquierda y el control de Upper1 a la derecha. (Si Upper2 está activada, ésta no se desactivará.)
- Se selecciona el tempo por defecto del Estilo musical.
- Se activa el botón [SYNC] y se le asigna la función Start (consulte también "Sync (Opciones)" en la página 96).
- El VA-76 define unos ajustes adecuados para las partes Upper1 y Upper2. Éstos incluyen la selección de Tones y unos ajustes de Reverb, Chorus y Delay apropiados.
- Si la reproducción del Arranger está actualmente desactivada, el botón [INTRO] estará activado, con lo cual, si toca un acorde en el área de reconocimiento de acordes del teclado, se iniciará la reproducción del Estilo musical con la Introducción del Estilo seleccionado.
  Existen cuatro memorias One Touch para todos los Estilo musicales internos (A11~B88), todos los Estilos Disk Link (C11~C88), y la memoria Disk User.
  Nota: Si selecciona una memoria One Touch al recuperar un Programa de usuario, la función One Touch se desactivará.

Si selecciona una memoria One Touch mientras otra ya está activa

En este caso, el VA-76 selecciona los Tones y los ajustes de Reverb/Chorus/Delay de esta memoria One Touch.

También puede activar una de las siguientes funciones si las ha desactivado después de seleccionar la primera memoria One Touch:

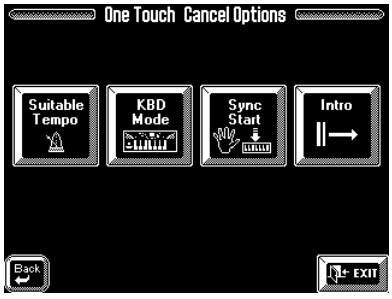
- Sync Start
- [INTRO] (si la reproducción del Arranger está actualmente desactivada). Para su información, sepa que la selección de una memoria One Touch también aparece indicada en la página Master. Busque el símbolo "OT".

Ignorar ciertos ajustes de One Touch (Cancel Options)

Ahora imagine que se ha ido acostumbrando a utilizar las memorias One Touch, debido a que son similares (aunque menos exhaustivas) a los Programas de usuario. ¿Qué pasa si, para una canción concreta, desea utilizar los ajustes de Tone y de efectos para las partes Upper1 y Upper2 sin volver al tempo predefinido del Estilo musical (porque está tocando un medley)?

En este caso, puede utilizar las opciones Cancel de One Touch. Actúan como filtros para las funciones incluidas en One Touch.

1. Mientras se encuentre en la página One Touch, pulse el campo [Cancel Options].
La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:



2. Pulse el campo correspondiente a los ajustes que *no* deban cargarse al seleccionar otra memoria One Touch u otro Estilo musical.
Si un campo aparece en blanco, el ajuste correspondiente no se cargará:

Suitable Tempo— El tempo predefinido del Estilo musical seleccionado.

KBD Mode— Los ajustes del modo de teclado actual. Puede haber seleccionado otra área de reconocimiento de acordes (todo el teclado, por ejemplo). Si este campo se ilumina, el área de reconocimiento de acordes no vuelve a ajustarse a la mitad izquierda del teclado.

Sync Start— Si este campo está activado, la función del botón [SYNC] (consulte la página 96) no cambia. Por lo tanto, si ha seleccionado "Sync Stop", ésta no se reinicializará a "Sync Start". Además, si el botón [SYNC] está actualmente apagado, al seleccionar otra memoria One Touch u otro Estilo musical éste no se iluminará.

Intro— Esta opción significa que el botón [INTRO] no se activa de manera automática al seleccionar una memoria One Touch o un Estilo musical mientras la reproducción del Arranger está parada.

Si ha activado una de las funciones de cancelación, el campo [Cancel Options] de la página One Touch contendrá una marca (✓):

Nota: La función One Touch se desactivará siempre que seleccione un Programa de usuario.

Programar sus propias selecciones de Tone (Memorize)

El VA-76 también permite memorizar sus propios Tones favoritos para las partes Upper1 y Upper2 por si ninguna de las cuatro memorias One Touch ofrece los sonidos deseados.

Dada la cuidadosa preparación de estas selecciones, es posible que la asignación de Tones personalizada no sea necesaria para los Estilos musicales internos. Pero puede ser útil para los Estilos Disk Link y Disk User (consulte las páginas 60 y 61) para los cuales no hay ninguna "preasignación".

Estos ajustes de One Touch personalizados se guardan en un área de memoria especial del VA-76. Aunque no forman parte de los parámetros de Programa de usuario (debido a que los Programas de usuario y la función One Touch son mutuamente exclusivos), estos ajustes se guardarán en disco siempre que utilice la función Save User Program Set (consulte la página 211).

1. Si es necesario, desactive la memoria One Touch que esté actualmente activada:

- Pulse el botón [ONE TOUCH] para seleccionar la siguiente página de pantalla:

- Pulse el campo [OFF] para que éste se visualice en blanco. El campo One Touch (1~4) que estaba iluminado se apagará.

2. Seleccione el Estilo musical para el que desee programar una asignación de Tone.
Puede hacerlo manualmente o aprovechando la función Virtual Band.

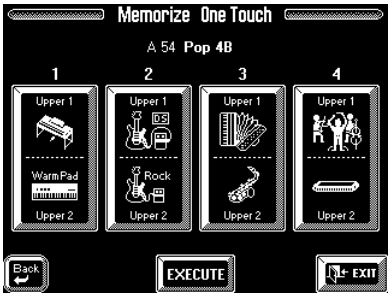
3. Active la parte Upper1 y desactive todas las demás partes del teclado (consulte la página 36).

4. Seleccione un Tone para la parte Upper1 (consulte la página 37).
También puede pulsar un botón SUPER TONES.

5. Desactive la parte Upper1 y active la parte Upper2.

6. Seleccione un Tone para la parte Upper2.

7. Pulse el campo [MEMORIZE].



8. Pulse el campo 1~4 que debería contener las nuevas asignaciones de Tones para las partes Upper1 y Upper2.
La pantalla visualizará ahora el siguiente mensaje:

9. Pulse el campo [EXIT] para volver a la página Master.

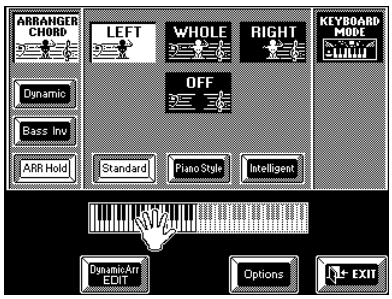
7.5 Ajustes más definidos del Arranger

ARR(anger) Hold

La función ARR Hold es muy similar a "LWR Hold" en la página 90: Sostiene las notas tocadas en el área de reconocimiento de acordes hasta que toque otras notas. En principio, esta función está activada, con lo cual puede tocar brevemente el acorde para un compás y soltar todas las teclas del área de reconocimiento de acordes. Si [ARR Hold] se visualiza en azul, el acompañamiento melódico (bajo y demás partes) dejará de sonar en el momento en que suelte todas las teclas del área de reconocimiento de acordes, y sólo se oirá la percusión.

Pruébelo ahora – pero es muy probable que trabaje siempre con este campo activado, ya que con ello la "mano de los acordes" quedará libre para otras tareas (como utilizar el controlador D Beam, la palanca de Pitch Bend, etc.).

1. Pulse el botón Keyboard Mode [OTHER].



2. Pulse el campo [ARR Hold] para desactivar (azul) o activar (blanco) la función Arranger Hold.

3. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.
En el momento en que toque otro acorde, el acompañamiento cambiará, pero mientras no lo haga, el acompañamiento melódico seguirá tocando el acorde especificado previamente.

Área de reconocimiento de acordes

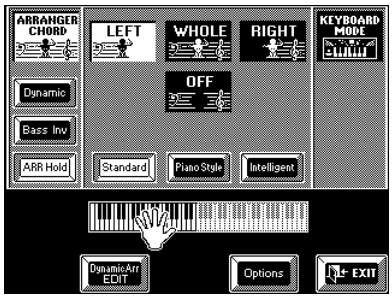
Tal como ya se ha explicado en la página 34, indicar al VA-76 que desea utilizar el Arranger es una cuestión de pulsar el botón Keyboard Mode [ARRANGER]. Esto, no obstante, significa que el tono de los patrones del Estilo musical sólo podrá controlarse tocando acordes en la mitad izquierda del teclado. También puede indicarle que busque acordes utilizables en otra parte del teclado. Aunque **Left** es probablemente el modo que utilizará normalmente, puede seleccionar **Right** para que el Arranger busque en la mitad derecha del teclado. Tenga en cuenta que es posible seleccionar **Whole** para poder enviar información al Arranger desde cualquier punto del teclado. Si no desea que el Arranger busque acordes, seleccione **Off**.
Nota: Off también puede asignarse a un pedal conmutador opcional (consulte la página 191).

La gama del área de teclado Left o Right depende del ajuste actual para el punto de división principal (consulte "Punto de división en el modo Arranger" en la página 35). El punto

de división que ajuste para las partes del teclado también se utilizará para el Arranger para determinar el límite superior (Left) o inferior (Right) del área de reconocimiento de acordes.

1. Pulse el botón Keyboard Mode [OTHER].

2. Pulse el campo [ARRANGER CHORD] en el ángulo superior izquierdo de la pantalla (para que pase a visualizarse en blanco).
La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



3. Pulse el campo [LEFT], [WHOLE], [RIGHT] u [OFF] en el centro para seleccionar el área de reconocimiento de acordes.
La opción se reflejará en el teclado que aparece bajo la sección central de la pantalla, con lo cual no podrá equivocarse.

4. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.
Nota: Cada vez que pulse el botón Keyboard Mode [ARRANGER], se seleccionará el ajuste [LEFT].

Nota: También puede utilizar un conmutador de pedal opcional para seleccionar [OFF] (consulte la página 191).

Modo Arranger Chord

Otra opción importante es la manera de transmitir la información de nota al Arranger para que éste toque el Estilo musical en el tono correcto.

1. Pulse el botón Keyboard Mode [OTHER].

2. Pulse el campo [ARRANGER CHORD] en el ángulo superior izquierdo de la pantalla (para que pase a visualizarse en blanco).

3. Pulse el campo [Standard], [PianoStyle], o [Intelligent].
Standard— Éste es el modo de reconocimiento de acordes normal. En el modo Standard, el acompañamiento melódico toca los acordes que toque en el área de reconocimiento de acordes. Si sólo toca una nota en este área, el acompañamiento sólo tocará esta nota, es decir, asumirá que ha optado deliberadamente por omitir la tercera y la quinta del "acorde".

Para que el Estilo musical toque un acorde mayor, menor o séptima será suficiente con tocar tres notas. Para otros acordes más complejos deberá pulsar cuatro teclas.

Piano Style— Piano Style significa que puede tocar en el VA-76 igual que lo haría en un piano. En este modo, es probablemente aconsejable pulsar el botón Keyboard Mode [PIANO] (o desactivar todas las partes del teclado excepto Upper1).

El modo Piano Style funciona de la siguiente manera: el Arranger decodifica todos los acordes que toque – sea cual sea la posición en que los toque. Para que el Arranger toque otro acorde deberá pulsar como mínimo una tríada (es decir, las tres notas que forman un acorde). Puede tocar acordes de más de tres notas, pero debe recordar que dos notas no harán que el Arranger toque otro acorde. No olvide seleccionar un área de reconocimiento de acordes (consulte más arriba), ya que al pulsar Keyboard Mode [PIANO] se selecciona "OFF". Aquí "WHOLE" sería una buena opción.

Intelligent— Seleccione Intelligent cuando desee que el Arranger suministre las notas que faltan del acorde que desea tocar. Consulte la página 252, donde encontrará una diagrama de los acordes inteligentes y la manera de tocarlos. El VA-76 puede trabajar virtualmente con cualquier acorde imaginable – y tocarlos requiere no más de tres (para acordes menores y de séptima sólo dos, y para acordes mayores sólo uno) dedos. Es muy probable que éste sea el modo modo que va a seleccionar más habitualmente.

4. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.
Nota: La opción que seleccione aquí también afectará a las opciones "Arpeg" y "Chord" del controlador D Beam. Consulte "Arpeg 1/2/3 Octv" en la página 187.

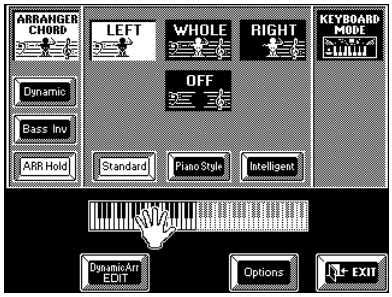
Bass Inversion

La función Bass Inversion permite cambiar la manera en que el Arranger leerá los acordes que toque.

Si el campo no se visualiza en blanco, la parte de bajo de acompañamiento (ABS) toca la nota fundamental de los acordes que se envían al Arranger, y los acordes de las partes de acompañamiento 1~6 se tocan de manera que se evitan intervalos de semitono (para acordes complejos), que sonarían muy raros.

Bass Inversion permite una mayor licencia artística ya que podrá especificar las notas tocadas por la parte ABS. Active Bass Inversion para las canciones basadas en el bajo y no en los patrones de acordes (por ejemplo, C – C/B – C/B♭, etc.).

1. Pulse el botón Keyboard Mode [OTHER].



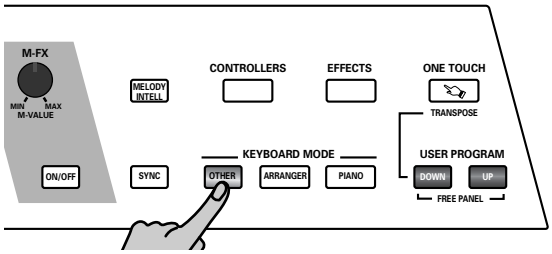
2. Pulse el campo [Bass Inv] para activar la función Bass Inversion (blanco) o desactivarla (azul).

3. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.
Nota: Por defecto, esta función también se asigna al botón PAD [2], que es muy útil para hacer enlaces rápidos.

Dynamic Arranger

La función Dynamic Arranger permite controlar el volumen de las partes del Arranger según la manera en que pulse las teclas en el área de reconocimiento de acordes (velocidad). Si el Estilo seleccionado utiliza un Grupo de percusión "V", esta función también afectará al timbre de los sonidos de percusión de una manera mucho más natural que antes.

1. Pulse el botón Keyboard Mode [OTHER].



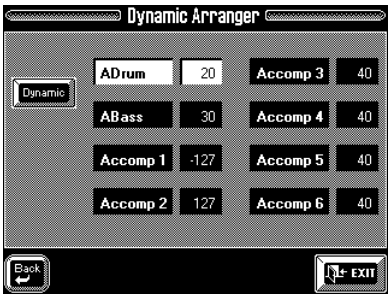
2. En la página que aparecerá ahora, pulse el campo [Dynamic] para activar la función Dynamic Arranger (blanco) o desactivarla (azul).

3. Para volver a la página Master, pulse [EXIT].

"Dynamic" sólo tiene sentido si también especifica la manera en que las diversas partes del Arranger deben responder a la velocidad. Hay ocho partes del Arranger: A Drum (la percusión), A Bass (el bajo), y Accomp 1~6 (las partes de acompañamiento melódico).

4. En la página que aparecerá cuando pulse el botón Keyboard Mode [OTHER], pulse el campo [ARRANGER CHORD] si éste no se visualiza en blanco.

5. Pulse el campo [Dynamic Arr EDIT].
La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



6. Seleccione la parte del Arranger cuya sensibilidad a la velocidad desee cambiar pulsando su campo.

7. Especifique el valor de sensibilidad a la velocidad con el dial [TEMPO/DATA] o utilizando el botón [DATA]/teclado numérico.
Puede especificar valores de sensibilidad positivos y negativos. Los valores positivos significan que el volumen de la parte en cuestión aumentará al pulsar las teclas del área de reconocimiento de acordes con mayor fuerza, mientras que los valores negativos significan que el volumen de la parte del Arranger seleccionada aumentará cuando la velocidad sea más suave.

Puede utilizar pares de ACCOMP positivos/negativos extremos (por ejemplo, "127" y "–127") para alternar entre estas dos líneas simplemente variando la velocidad. En este caso, una parte sólo sería audible al pulsar las teclas con suavidad, mientras que la otra sólo sería audible con valores de velocidad altos.

Evidentemente, los ajustes más sutiles (por ejemplo, 20 y –20 para un par) también pueden ser efectivos. Ajuste el valor a "0" para aquellas partes cuyo volumen no deba verse afectado por los valores de velocidad.

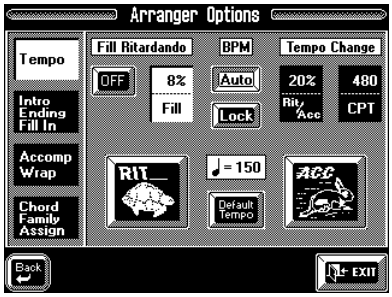
Puede utilizar el campo [Dynamic] de esta página para activar y desactivar esta función. Por defecto, este campo está desactivado.

8. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.
También puede pulsar el campo [◄Back] si desea seguir definiendo otros ajustes del Arranger.

7.6 Opciones del Arranger

1. En la página que aparecerá cuando pulse elbotón Keyboard Mode [OTHER], pulse el campo [ARRANGER CHORD] si éste no se visualiza en blanco.

2. Pulse el campo [Options].
La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



También puede seleccionar esta página en concreto pulsando y manteniendo pulsado el botón [TEMPO/TAP].

(Arranger) Tempo

3. Pulse el campo [Tempo] para que éste pase a visualizarse en blanco.

Fill Ritardando

La función Fill Ritardando es adecuada para baladas. Hace que el siguiente relleno (To Original, To Variation) sea cada vez más lento ("ritardando"). Pruebe a utilizar esta función ahora:

4. Inicie la reproducción del Arranger y pulse el campo [OFF] bajo el mensaje Fill Ritardando (para que pase a visualizar [ON]). A continuación pulse el botón [FILL] del panel frontal.
El tempo será cada vez más lento mientras vaya reproduciéndose el Fill. Al final del relleno, el Estilo volverá al tempo definido (esto se conoce como "a tempo").

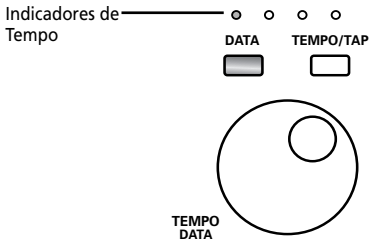
5. Pulse el campo de valor Fill Ritardando (junto al campo [OFF/ON]).

6. Utilice el dial [TEMPO/DATA] o el botón [DATA] (Entrada numérica) para entrar el valor de cambio de tempo deseado (5~92%).
Cuanto más alto sea el valor, más dramático será el cambio del tempo.

BPM

Antes de explicarle para qué sirve este parámetro, resumiremos brevemente todo lo que ya hemos explicado acerca del tempo:

- Todos los Estilos musicales tienen un tempo predefinido que se recupera al seleccionar el Estilo, o al aprovechar la función One Touch (consulte la página 99). La función One Touch, no obstante, permite filtrar el ajuste de tempo (activando [Suitable Tempo], lo cual significa que el tempo predefinido no se cargará de manera automática).
- Por otro lado, también puede cambiar libremente el tempo de un Estilo musical en cualquier momento. Consulte "Cambiar el tempo" en la página 27. Este valor puede escribirse en un Programa de usuario, con lo cual se utilizará cada vez que seleccione este Programa de usuario.
- El tempo del Estilo (y también la canción del Composer) aparece en la página Master (ángulo superior derecho), pero también se indica con los indicadores de tempo sobre los botones [DATA] y [TEMPO/TAP]. El primer indicador parpadea en rojo para indicar el tiempo fuerte (el principio) de un nuevo compás.



Para tipos de compás como 6/8, etc. el cuarto indicador parpadeará repetidamente para indicar los tiempos "restantes".

[**Auto**] y [**Lock**] permiten especificar lo que ocurrirá cuando seleccione otro Estilo:

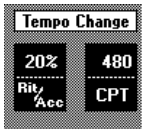
Campo BPM que se ilumina	Si la reproducción del Arranger está parada al seleccionar otro Estilo	Si el Arranger está sonando cuando selecciona otro Estilo
[Auto]	El Arranger carga el tempo predefinido del nuevo Estilo	El nuevo Estilo se reproducirá al tempo del Estilo previo.
[Lock]	El tempo predefinido del nuevo Estilo no se cargará. En su lugar, el Estilo se tocará al tempo actual.	
(none)	Se cargará el tempo predefinido del Estilo.	

Para desactivar ambas opciones de tempo, pulse el campo [Auto] o [Lock] que se visualice actualmente en blanco.

RIT y ACC

Los campos [RIT] y [ACC] permiten acelerar o hacer más lento el tempo del Arranger. El campo que pulse pasará a visualizarse en blanco, y cambiará de nuevo a azul una vez haya terminado el ritardando (RIT) o el acelerando (ACC). Después de pulsar el campo [RIT] (más lento) o [ACC] (más rápido), podrá utilizar el campo "opuesto" ([ACC] o [RIT]) para volver al valor de tempo inicial. Con ello se invertirá gradualmente el cambio de tempo. Para volver inmediatamente al tempo por defecto del Estilo, pulse el campo [Default].

Los dos parámetros **Tempo Change** permiten ajustar el grado (relación) de cambio del tempo al pulsar el campo [RIT] o [ACC].



Pulse el primer campo (**Rit/Acc**) y utilice el dial [TEMPO/DATA] o el botón [DATA]/teclado numérico para seleccionar la relación en la que aumentará/disminuirá el tempo.

A continuación, pulse el campo [CPT] y entre el número de pulsos necesarios para ejecutar el cambio de tempo especificado. "480" corresponde a un compás de 4/4. Entre el valor "120" si el cambio del tempo debe ejecutarse en un tiempo.

Chord Family Assign, Alteratn

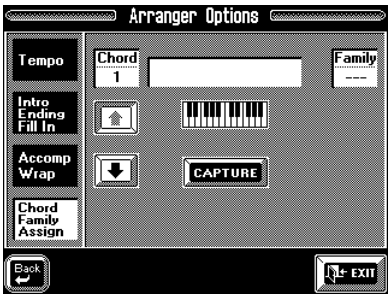
En la página 97, ya hemos explicado los tres grupos completos de divisiones de Estilo: uno para acordes mayores, uno para acordes menores, y uno para acordes de séptima. Si escucha con atención los Estilos internos del VA-76, observará que el acompañamiento para los acordes menores algunas veces difiere del de los acordes mayores y de séptima. Esto es debido a que estos acompañamientos pueden programarse por separado.

La función *Chord Family Assign* permite especificar el patrón (mayor, menor o séptima) que deberá utilizarse para los acordes que toque. Por ejemplo, si desea que el Arranger utilice el acompañamiento menor para los acordes "6", debe utilizar la función Chord Family Assign para asignar la familia de acordes "6" (por ejemplo C6, A6, etc.) al nivel de acompañamiento menor.

1. En la página que aparecerá cuando pulse elbotón Keyboard Mode [OTHER], pulse el campo [ARRANGER CHORD] si éste no se visualiza en blanco.

2. Pulse el campo [Options].

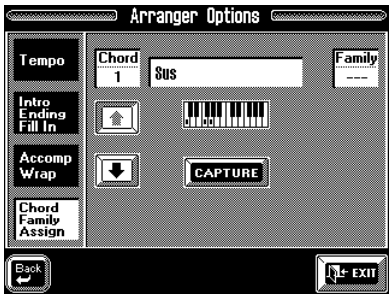
3. Pulse el campo [Chord Family Assign] en la columna de la izquierda.
La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



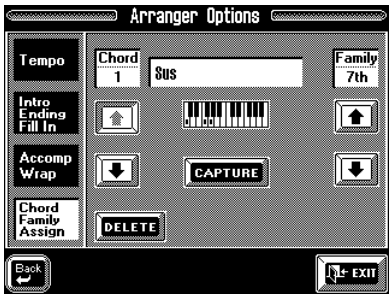
4. Pulse el botón Keyboard Mode [ARRANGER] (esto sólo es necesario si este botón no está iluminado).

5. Toque un acorde en la mitad izquierda del teclado.

El nombre de este acorde aparecerá ahora a la derecha del campo "Chord".



6. Mientras sigue manteniendo pulsadas estas teclas, pulse el campo [CAPTURE].
La pantalla contendrá ahora dos flechas que aparecerán bajo el campo [Family]. Utilice [⬆][⬇] para seleccionar la división Chord (patrón) que desee oír cada vez que toque un acorde "Sus" (por ejemplo). Seleccione "Maj", "min", o "7th".



Nota: En este caso en concreto no es posible seleccionar "Maj", debido a que los acordes Sus ya están asignados a la familia "Maj". No obstante, puede asignarlos a las divisiones "7th".

Observe el campo [DELETE]. Esto significa que puede eliminar esta asignación y programar una nueva, si lo desea.

7. Pulse el campo Chord [⬇] para seleccionar la memoria 2.
Repita los pasos anteriores para programar otras asignaciones de Chord Family. Puede utilizar [⬆] para volver a la memoria 1, y cambiar la asignación o borrarla.

8. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.
También puede pulsar el campo [⬅Back] si debe seguir definiendo otros ajustes del Arranger … como el siguiente, que está relacionado con la función Chord Family Assign.

Intro& Ending Alteration

Ahora imagine que está satisfecho con el *acompañamiento* al que ha asignado el acorde (por ejemplo, el patrón "7th"), pero cree que la Introducción y el Final suenan extraños al iniciar una canción con este acorde ("Csus4", por ejemplo). Considere el siguiente ejemplo: ha asignado el acorde C4 a la familia mayor y la Introducción del Estilo que utiliza contiene la siguiente progresión:

C⟶ Am⟶ F⟶ G

Si inicia la Introducción con el acorde C4 memorizado, esta progresión se transformará en lo siguiente:

C4⟶ Am6⟶ F⟶ G7

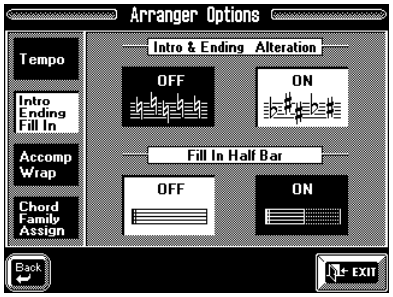
El resultado no es muy predecible. Ésta es precisamente la razón por la que puede desactivar la función Alteration. Si lo hace podrá memorizar el acorde C4, pero la Introducción o el Final tocarán la progresión normal (por ejemplo, Do, Lam, Fa, Sol), y el Arranger cambiará al acorde C4 una vez haya terminado la Introducción o el Final.

1. En la página que aparecerá cuando pulse elbotón Keyboard Mode [OTHER], pulse el campo [ARRANGER CHORD] si éste no se visualiza en blanco.

2. Pulse el campo [Options].

3. Pulse el campo [Intro Ending Fill In] en la columna de la izquierda.

La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



Pulse el campo [OFF] si no desea que los patrones de Introducción y Final se vean afectados por los acordes "especiales" (inusuales) que toque. Pulse el campo [ON] si los acordes "especiales" también deben reflejarse en los patrones de Introducción y Final.

4. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.

También puede permanecer en esta página para la siguiente función:

Reproducción del Estilo musical: Wrap

La función Wrap se utiliza para especificar la manera en que deben tocarse la línea de bajo y las partes de acompañamiento. Si el bajo, por ejemplo, está programado para tocar escalas ascendentes, algunas notas pueden ser demasiado agudas o demasiado graves como para sonar naturales en una situación concreta. Aunque esto es perfectamente posible para el generador de sonidos integrado, si toca las escalas de la manera en que están programadas, la calidad del acompañamiento se verá afectada.

Hasta ahora es posible que no haya notado ninguna diferencia debido a que el ajuste por defecto para la función Wrap es "ON", lo cual significa que todas las partes se tocan dentro de su gama natural. La función Wrap transpone todas las notas de acompañamiento que son demasiado graves (para sonidos de piccolo, etc.) o demasiado agudas (para sonidos de bajo, etc.) a una octava más aguda o más grave. El punto de Wrap está predefinido para cada Tone y no puede cambiarse.

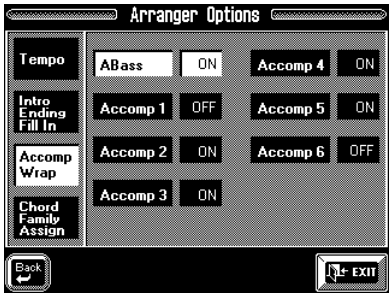
El parámetro Accomp Wrap permite activar o cortar la función Wrap. En la mayoría de los casos, *ON* será probablemente el ajuste más adecuado.

1. En la página que aparecerá cuando pulse elbotón Keyboard Mode [OTHER], pulse el campo [ARRANGER CHORD] si éste no se visualiza en blanco.

2. Pulse el campo [Options].

3. Pulse el campo [Accomp Wrap] en la columna de la izquierda.

La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



4. Pulse el campo de la parte del Arranger cuyo ajuste Wrap desee cambiar.

Este campo pasará a visualizarse en blanco.

5. Utilice el dial [TEMPO/DATA] para seleccionar "ON" u "OFF".

ON— Todas las notas tocadas por la parte seleccionada sonarán dentro de la gama "natural" para el Tone seleccionado, es decir, ni demasiado graves ni demasiado agudas.

OFF— Todas las notas de la parte seleccionada se tocarán de la manera en que estén programadas. Seleccione "OFF" si la progresión de acordes que toca requiere líneas ascendentes o descendientes o sonorizaciones de acordes consistentes (por ejemplo, cuando utiliza la función User Style para la secuenciación).

Nota: La parte A Drum no puede seleccionarse debido a que no contiene melodías, con lo cual la función Wrap no tendría ningún sentido.

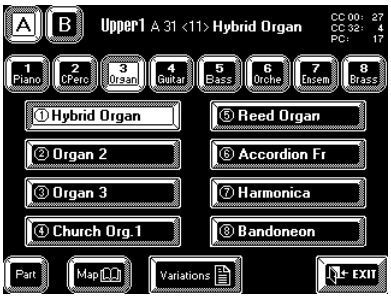
6. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.

7.7 Seleccionar Tones para las partes del Arranger

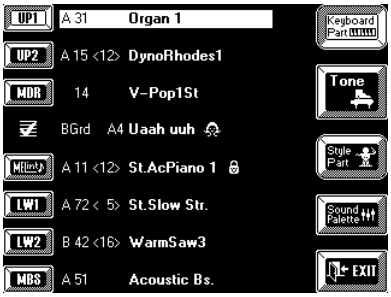
Puede seleccionar otros Tones para las partes del Arranger del Estilo musical seleccionado actualmente. Si asigna otro Grupo de percusión a la parte A. Drums, por ejemplo, el carácter del Estilo musical puede cambiar drásticamente. Del mismo modo, sustituir un piano acústico por uno eléctrico es una manera sencilla de adaptar un Estilo musical predefinido a sus necesidades específicas.

La selección de Tones para las partes del Arranger es muy similar al proceso para las partes del teclado. Si tiene alguna duda, consulte "Seleccionar Tones para las partes del teclado" en la página 37.

1. En la página Master, pulse el campo [Tone]. También puede pulsar el botón [TONE] de la sección BANK/NUMBER.
La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



2. Pulse el campo [Part] para seleccionar la siguiente página:



3. Pulse el campo [Style Part] para seleccionar la siguiente página:

4. Pulse uno de los campos de parte [ADR]~[AC6] para seleccionar la parte a la que desee asignar otro Tone.
[ADR] se refiere a la parte de Percusión de acompañamiento, [ABS] a la parte de Bajo de acompañamiento, y [AC1]~[AC6] a las partes de acompañamiento melódico.

5. Utilice los botones BANK/NUMBER para seleccionar un Tone para la parte del Arranger activa (la que se visualiza en blanco).
Alternativamente, también puede pulsar el campo [Tone] y trabajar desde la pantalla. Consulte también "Seleccionar Mapas de Tones diferentes" en la página 41 si no puede encontrar el Tone deseado en el Mapa actual. Consulte las Listas de Tones en la página 222 para localizar el Tone deseado.

El candado

Puede decidir si desea que el VA-76 recuerde o no los Tones que ha asignado a las partes del Arranger. Si no modifica el ajuste del candado, observará que, al cabo de unos momentos, el Estilo musical volverá a los Tones originales predefinidos.

Gracias al candado, no obstante, podrá hacer que se ignoren las selecciones de Tones predefinidas en beneficio de sus propias selecciones.

Candado cerrado — La asignación de Tone contenida en el Estilo musical se recuperará al principio del bucle. Esto puede suceder después de 2, 4 o incluso 8 compases. (También hay candados para los parámetros de volumen, Reverb, Chorus, etc.)

Candado abierto — La parte del Arranger en cuestión no cambia al principio del bucle. Es aconsejable seleccionar esta opción cuando desee escribir los ajustes en un Programa de usuario (consulte la página 127) para poder recuperarlos en el futuro. En caso contrario, no tendrá ninguna necesidad de preocuparse por la selección de otros Tones para las partes del Arranger.

Ésta es una función inteligente: en el momento en que seleccione otro Tone (o Grupo de percusión), el candado se abrirá de manera automática.
Nota: Consulte también "Más candados" en la página 115.

6. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.

7.8 Trabajar con Estilos en disco

Programar asignaciones Disk Link propias

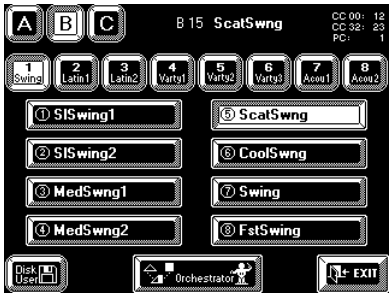
El VA-76 dispone de 64 asignaciones preprogramadas a Estilos musicales del disco Zip o disquete. El disco Zip, no obstante, contiene muchos más Estilos musicales (559 en total), y con el tiempo puede llegar a utilizar otros Estilos musicales de discos Zip o disquetes diferentes.

Si estos discos contienen Estilos musicales que desea poder seleccionar simplemente pulsando tres botones (sin utilizar la memoria Disk User), aquí se explica la manera de programar una asignación.

Nota: Si decide utilizar esta posibilidad, es aconsejable que todas las memorias Disk Link se refieran al mismo disco. Éste puede ser un disquete y un disco Zip (pero no es aconsejable utilizar dos discos Zip diferentes). De esta manera no deberá cambiar los discos mientras toca, lo cual es bastante molesto en el caso de un disco Zip.

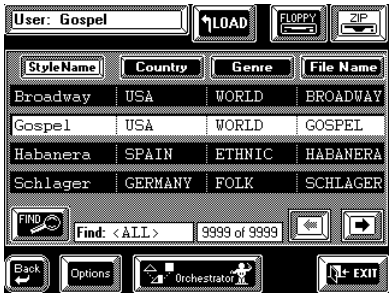
1. Pulse el botón [STYLE] o el campo [Style] en la página Master.

La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



2. Inserte un disco Zip o un disquete en la unidad de discos (apropiada).

3. Pulse el campo [Disk User].



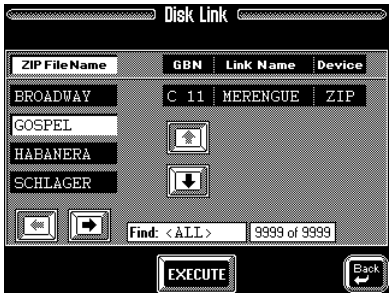
4. Pulse el campo [FLOPPY] o [ZIP] en el extremo superior derecho.

Esto es necesario para especificar si desea vincularse con un Estilo de un disquete o de un disco Zip. Debe hacerlo antes de pulsar el campo [Options].

5. Pulse el campo [Options].

6. Pulse el campo [Disk Link].

La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



7. Utilice los campos [⬆][⬇] para seleccionar la memoria Disk Link a la que desee asignar el nuevo Estilo.

Seleccione C21, por ejemplo. Las memorias están numeradas 1~8. Esto explica por qué la siguiente memoria Disk Link después de "C18" es "C21" ("9" y "0" no se utilizan).

Nota: Con ello no se sobrescribirá la asignación actual de la memoria C21. Puede escribirla antes de proceder para poder recuperar el ajuste original.

8. Pulse el campo del Style que desee asignar a esta memoria.

Si es necesario, utilice los campos [⬅][➡] o el dial[TEMPO/DATA] para seleccionar otro grupo de cuatro Estilos.

Nota: Si no puede encontrar el Estilo que desea asignar, y si está seguro de que existe en el disco seleccionado, observe el campo "Find". Éste debe mostrar "(ALL)". Por otro lado, también puede utilizar las funciones Find para localizar el Estilo musical deseado antes de seleccionar la página Disk Link. Consulte la página 133 donde encontrará los detalles acerca de las funciones Find.

9. Pulse el campo [EXECUTE].

El VA-76 confirmará brevemente que la selección se ha registrado, y a continuación volverá a aparecer esta página. Ahora podrá programar otras asignaciones, si lo desea.

10. Pulse el campo [⬅Back] para volver a la página previa y, en la primera ocasión, pulse [EXIT] para volver a la página Master.

Nota: Las asignaciones Disk Link se guardan internamente, pero no son parte de los Programas de usuario. Por lo tanto, "sólo" puede programar 64 vínculos en total (en lugar de 64 por cada Programa de usuario).

Nota: Los ajustes de Disk Link se guardan en una memoria global cuyo contenido se guarda junto con toda la información de los Grupos de programas de usuario (página 211). Cuando transfiera un Grupo de este tipo de nuevo al VA-76 utilizando la opción "All" de la función User Program Set Load, los ajustes Disk Link internos se sustituirán por los ajustes que cargue. Compruebe que guarda sus ajustes en disco antes de cargar un Grupo de programas de usuario completo. Utilice "Grupo Save User Program" en la página 211 para guardar estos ajustes.

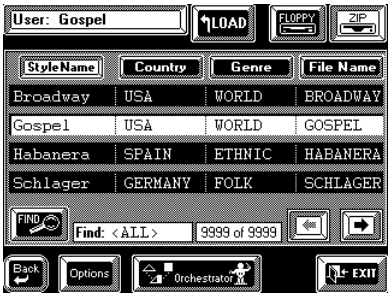
Find: localizar Estilos en un disco Zip

Trabajar con Estilos musicales de un disco Zip o un disquete es útil y rápido, como a estas alturas ya debe saber.

El disco Zip que se entrega con el VA-76, no obstante, contiene 559 Estilos musicales. Ésta es la razón por la que también hay una potente función Find para localizar de manera rápida el Estilo necesario. Aquí se explica la manera de utilizar esta función Find:

1. Pulse el botón [STYLE] o el campo [Style] en la página Master.

2. Pulse el campo [Disk User].
(Este proceso es el mismo que el que se sigue para utilizar Estilos Disk User.) La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



Si observa la pantalla con atención, verá que hay cuatro columnas:

[Style Name]— Este es el nombre "interno" de un Estilo musical. Este nombre aparece en la página Master, la página de selección de Estilos musicales, etc. Normalmente es el nombre "con sentido".

[Country]— Se refiere al país en que es más probable que vaya a utilizar el Estilo en cuestión.

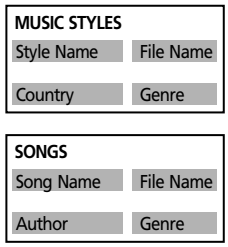
[Genre]— Ofrece más información acerca del género musical (Waltz, Folk, Latin, etc.)

[File Name]— Este es el nombre que el Estilo musical tiene en el disco y por el cual el VA-76 los reconoce (su "dirección"). Si cambia este nombre de un Estilo musical, la función Disk Link no podrá encontrar es Estilo.

La información de estas columnas se suministra desde un archivo especial del disco Zip que se conoce como**Database**. Como los disquetes no pueden contener este archivo Database, sólo estarán disponibles las columnas "Style Name" y "File Name", y no podrá utilizarse la función Find.

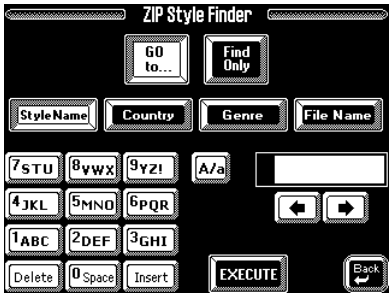
Puede suministrar la información anterior para sus Estilos propios – o cambiar la información de los Estilos del disco Zip que se entrega (aunque esto último no es probablemente una buena idea).
Nota: Los Estilos musicales que cargue desde un disquete y que a continuación guarde en un Zip, no se modificarán de manera automática para incluir esta información Database. Deberá programarla por su cuenta. Consulte "Rename (Style Options)" en la página 110.

Éstas son las entradas de Database disponibles para los Estilos musicales y las Canciones:



3. Pulse el campo [Style Name], [Country], [Genre] o [File Name], según la entrada en la que desee basar la búsqueda.
Para localizar todos los Estilos de un género concreto (por ejemplo, Standard), pulse el campo [Genre].

4. Pulse el campo [FIND].
La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



5. Seleccione la manera en que el VA-76 debería buscar en el disco Zip para encontrar la información deseada:

- Pulse el campo [**GO To**…] si el VA-76 debe buscar todas las entradas que *empiecen* con los caracteres entrados ("BEA", por ejemplo). Tenga en cuenta que por "entrada" entendemos [Style Name], [File Name], etc. que haya seleccionado en la página previa o aquí. Los archivos que cumplan con los criterios especificados aparecerán en la parte superior de la pantalla.
- Pulse el campo [**Find Only**] para que el VA-76 busque en la columna seleccionada para encontrar los archivos que contengan la información entrada. (Con ello también se encontrará un archivo llamado *Raggabeat* si ha entrado "BEA".)
- Los cuatro campos bajo los campos [GO To…] y [Find Only] permiten especificar la entrada que debería buscarse. La que aparezca aquí en blanco ([Style Name] en la figura anterior) será el campo activo.

6. Utilice el teclado para entrar la información que deberá buscarse. Utilice los campos [←][→] para desplazar el cursor hasta la posición siguiente o previa.
Consulte también la página 68. Utilice el campo [Delete] para borrar cualquier carácter que no desee que el VA-76 busque. Estos caracteres "olvidados" pueden hacer que el resultado de la búsqueda cambie radicalmente.
Nota: Es aconsejable entrar como mínimo dos caracteres, y posiblemente incluso tres, para restringir la búsqueda a un tamaño "práctico".

7. Pulse el campo [EXECUTE] y observe el campo "Find:" sobre el campo [Orchestrator].

Si muestra "0 de 559", el VA-76 no habrá podido encontrar ningún archivo con la información deseada. En todos los demás casos, el campo contendrá "XX de 559", lo cual significa "se han encontrado XX entradas Style Name, Country, Genre, o File Name que coinciden con los caracteres entrados."

8. Utilice los campos [←][→] o el dial [TEMPO/DATA] para acceder el Estilo musical deseado, y pulse su campo para seleccionarlo.
Si todas las columnas están en blanco (debido a que la función Find no ha podido encontrar Estilos musicales que coincidan con los criterios de búsqueda), pulse el campo [Style Name], [Country], [Genre] o [File Name]. Todos los Estilos del disco se **clasificarán por orden alfabético** según la columna seleccionada. Aquí tiene un ejemplo: si pulsa el campo [Genre], los Estilos musicales se clasificarán por orden alfabético según la información de la columna Genre.
Nota: Al pulsar un campo de entrada en la página de la base de datos se cancelarán los resultados de Find que pueda haber obtenido previamente con la opción [GO To…] o [Find Only].

Ahora veremos la manera de suministrar la información que Database podrá encontrar. Esto sólo es posible en discos Zip, y sólo es necesario para los archivos que no contengan la información deseada, o ninguna información de ningún tipo.

Rename (Style Options)

Nota: Las opciones Rename y Delete también están disponibles para los disquetes. En el caso de "Rename", no obstante, sólo puede cambiar [File Name] y [Style Name].

La página *ZIP Style Options* contiene tres opciones: [Rename], [Delete] y [Disk Link]. Ya sabe para qué sirve la opción Disk Link (consulte la página 108). Aquí explicaremos la función [Rename]. Tal como ya se ha explicado, permite cambiar (o suministrar) la información para las diferentes entradas de Database.

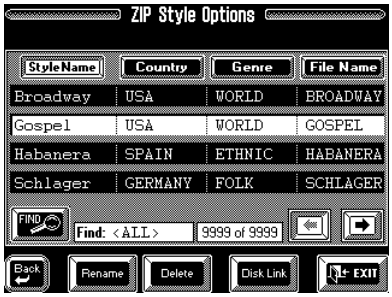
Es una "Opción", lo cual significa que probablemente no va a utilizarla cada día. Si la utiliza, tenga en cuenta lo siguiente: **el VA-76 recuerda la información de File Name** de los Estilos musicales referenciados para la función **Disk Link**. Si cambia la información de File Name (no la de Style Name), el VA-76 no podrá encontrarla al seleccionar la memoria Disk Link en cuestión. Por lo tanto, es aconsejable que no cambie nunca File Name.

1. Pulse el botón [STYLE] o el campo [Style] en la página Master.

2. Pulse el campo [Disk User].

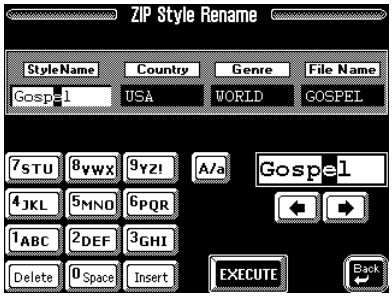
3. Pulse el campo [ZIP] para seleccionar la unidad para discos Zip.
Aunque también puede pulsar el campo [FLOPPY], entonces sólo dispondría de [Style Name] y [File Name] para cambiarlos. Cambiar estos dos nombres puede ser útil algunas veces, pero normalmente es muy peligroso. Es aconsejable utilizar Rename sólo para cambiar o suministrar la información de [Country] o [Genre].

4. Pulse el campo [Options].



5. Seleccione el Estilo del que desee cambiar el nombre pulsándolo. Si es necesario, utilice los campos [←][→] o el dial [TEMPO/DATA] para localizarlo.

6. Pulse el campo [Rename] para pasar a la siguiente página:

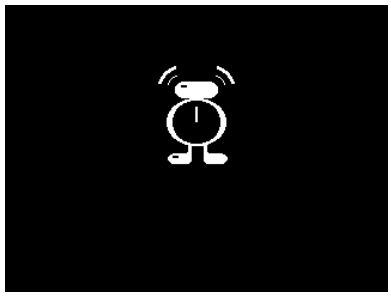


Tal como puede ver, vuelven a aparecer los cuatro campos de entrada [Style Name], [Country], [Genre] y [File Name].
Nota: Si no es así, es que ha olvidado seleccionar la unidad para discos Zip.

7. Pulse el campo para el que desee suministrar o cambiar la información.

8. Utilice el teclado para entrar el nombre deseado. Consulte también la página 68.
Nota: Excepto para la entrada Style Name, que permite utilizar hasta 16 caracteres, sólo podrá entrar hasta 8 caracteres.

9. Pulse el campo [EXECUTE].
La nueva información se guardará en el disco Zip mientras se visualice la siguiente animación:



La pantalla volverá a visualizar la página *Style Options*.

Style Delete

También es posible eliminar un Estilo del disquete o del disco Zip. Debe utilizar esta opción lo más raramente posible – y **nunca para el disco Zip o el disquete que se entrega**. Una vez haya eliminado un Estilo, no habrá ninguna posibilidad de recuperarlo. Por lo tanto, actúa con cuidado e intente olvidar que esta función existe.

1. Pulse el botón [STYLE] o el campo [Style] en la página Master.

2. Pulse el campo [Disk User].

3. Pulse el campo [ZIP] para seleccionar la unidad para discos Zip.

4. Pulse el campo [Options].

5. Seleccione el Estilo musical que desee eliminar.
Utilice los campos [◄][►] o el dial [TEMPO/DATA] para visualizar el nombre del Estilo, y a continuación pulse su campo (para que pase a visualizarse en blanco).

6. Pulse el campo [Delete] para pasar a la siguiente página:

7. Observe con atención el nombre del Estilo que aparece aquí, y compruebe que sea el correcto.
Si no es el Estilo correcto, pulse [◄Back] para volver a la página Style Options y seleccionar el Estilo correcto.

8. Pulse el campo [YES] para proseguir y eliminar el Estilo.
Pulse [NO] si ha seleccionado esta opción por error.

Si pulsa [YES], el Estilo se eliminará, después de lo cual la pantalla confirmará la operación y volverá a la página *ZIP Style Options* o *FDD Style Options*.

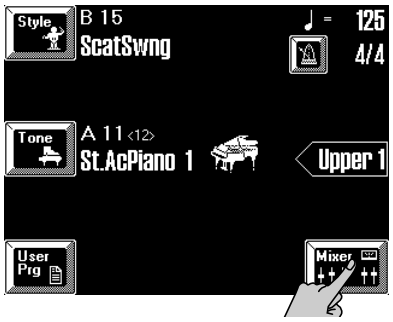
9. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.

8. Mezclador, efectos y edición

El VA-76 también permite ajustar el volumen, la posición estéreo y la cantidad de efecto que utilizarán las partes. Evidentemente, también puede programar los efectos en si. Todos estos parámetros pueden encontrarse en las páginas del Mezclador.

Existen *tres maneras* de seleccionar el Mezclador del VA-76. La primera es la más directa, mientras que las demás requieren algunas operaciones adicionales.

a) Pulse el campo [Mixer] en la página Master.



b) Pulse el botón [EFFECTS], y a continuación el campo [Keybrd Mixer], [Style Mixer] o [Global Volume].

c) Pulse y mantenga pulsado el botón M-FX [ON/OFF], y a continuación pulse el campo [Keybrd Mixer], [Style Mixer], o [Global Volume].

8.1 Estructura de la páginas del mezclador

Las páginas principales están estructuradas de una manera muy lógica: El campo [**Keybrd Mixer**] permite acceder a las partes del teclado del VA-76: VariPhrase, Upper1, Upper2, Lower1, Lower2, M.Bass, MEL INT, M.Drums y la parte Audio In.

El campo [**Style Mixer**] permite definir diversos parámetros de las partes del Arranger (o "Estilo"): A.Drums, A.Bass, Accomp 1~6.

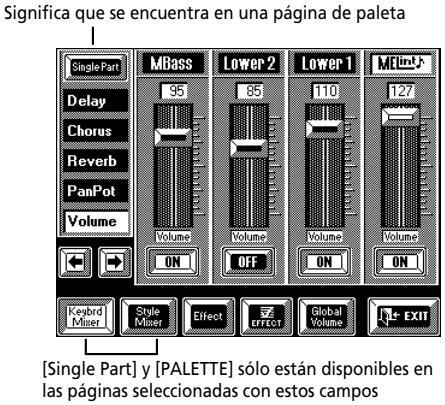
El campo [**Global Volume**] permite ajustar el volumen de diversos grupos de partes a la vez. En una consola de mezcla, estos deslizadores se conocerían como los deslizadores de bus.

En realidad, el Mezclador es muy similar a una consola de mezcla, ya que no sólo permite ajustar el volumen de las partes anteriores, sino también su posición estéreo (Panoramización) y la cantidad de efecto que deben utilizar. Es decir: aquí es donde puede "mezclar" las partes para crear una imagen sónica convincente.

Para una mayor comodidad, puede realizar la mezcla de dos maneras diferentes:

(1) Con los deslizadores desde las páginas de la paleta

En este caso, puede editar los parámetros seleccionados (volumen, panoramización, envío de efecto) para diversas partes a la vez. Si no puede visualizar la parte deseada, utilice los campos [⬅][➡] para seleccionar otro grupo de partes del teclado o de Estilo. Una página de paleta típica tiene el siguiente aspecto:



Pulse el campo [Palette] (si está disponible) para seleccionar la página de paleta. (Si aparece el campo [Single Part] en el ángulo superior izquierdo de la pantalla, se encontrará en una página de paleta.)

En estas páginas de paleta deberá proceder de la siguiente manera:

1. Seleccione una de las páginas del Mezclador del VA-76 (consulte a~c).

2. Seleccione el grupo de Mezclador que contenga la parte cuyos ajustes desee cambiar pulsando el campo [Keybrd Mixer] o [Style Mixer].

3. Si la parte que desea cambiar no aparece, utilice los campos [⬅][➡] para pasar a otro grupo de cuatro partes / deslizadores.

4. Seleccione el parámetro deseado pulsando el campo [Delay], [Chorus], [Reverb], [PanPot] o [Volume].
Nota: El efecto Delay no está disponible para las partes A.Drums, M.Drums, VariPhrase y Audio In.

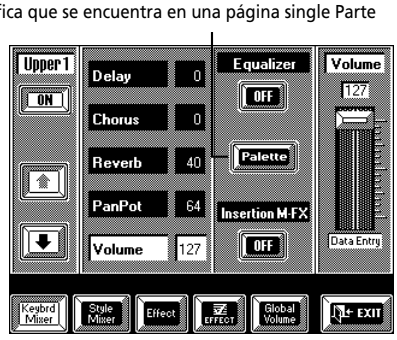
5. Edite el parámetro seleccionado para una o varias partes de una de las siguientes maneras:

a) Utilice los deslizadores de la pantalla —o bien—

b) Pulse el campo del nombre (sobre los deslizadores) de la parte cuyo ajuste desee cambiar, y utilice el dial [TEMPO/DATA], o el el botón [DATA]/teclado numérico (consulte la página 49).

(2) Utilice una página Single Part

Las páginas Single Part contienen todos los parámetros del Mezclador disponibles para la parte seleccionada actualmente. Una página Single Part típica tiene el siguiente aspecto:



Aquí debe proceder de la siguiente manera:

1. Seleccione una de las páginas del Mezclador del VA-76 (consulte a~c en la página 112).

2. Seleccione el grupo de Mezclador que contenga la parte cuyos ajustes desee cambiar pulsando el campo [Keybrd Mixer] o [Style Mixer].

3. Si aparece el campo [Single Part] en el extremo superior izquierdo, púlselo.

4. Utilice los campos [⬆][⬇] para seleccionar la parte deseada.

5. Seleccione el parámetro deseado pulsando el campo [Delay], [Chorus], [Reverb], [PanPot] o [Volume].

6. Edite el parámetro seleccionado de una de las siguientes maneras:

a) Utilice el deslizador a la derecha del parámetro —o bien—

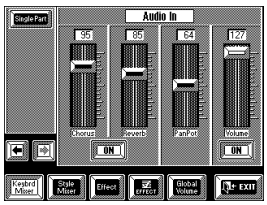
b) Pulse el campo del parámetro cuyo ajuste desee cambiar, y utilice el dial [TEMPO/DATA], o el el botón [DATA]/ teclado numérico (consulte la página 49).

Nota: Los parámetros Equalizer e Insertion M-FX sólo pueden ajustarse en las páginas Single Part.

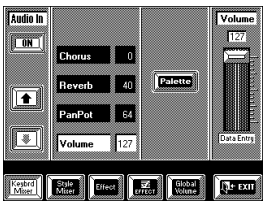
La parte Audio In

La parte Audio In tiene una posición especial dentro de las "partes de teclado". Esto es debido a que no se trata realmente de una parte de teclado: permite mezclar las partes vocales en vivo con la música reproducida por el VA-76.

Esto explica por qué dispone de dos páginas específicas (una página Single Part y una página Palette). Seleccione la que le resulte más útil. Consulte la página 58 para más información.



Página Palette



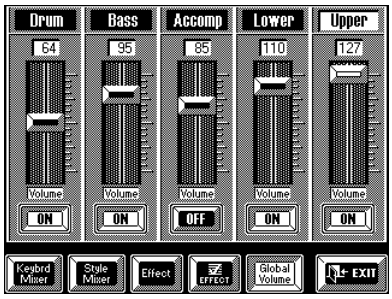
Página Single Part

8.2 Volumen y panoramización

Global Volume

1. Pulse el campo [Mixer] de la pantalla.

2. Si es necesario, pulse el campo [Global Volume]:



Nota: Es especialmente aconsejable que en primer lugar asigne los Tones deseados a las Partes que vaya a tocar, ya que el carácter de los sonidos utilizados afecta al balance. Así, un sonido de trompeta se oirá como más alto que el de una flauta, ya que el primero contiene más armónicos.

Los deslizadores de esta página son un grupo de deslizadores que permiten ajustar el volumen de diversas partes a la vez:

Drum— Se refiere a las partes ADrums (ADR) y M.Drums (MDR). Con este deslizador modificará el volumen de dos partes.

Bass— Se refiere a las partes A Bass (bajo del Estilo musical) y MBS (bajo manual).

Accomp— Se refiere a las partes AC1~AC6 del Arranger. Éstas son las partes de acompañamiento melódico.

Lower— Se refiere a las partes LW1 y LW2.

Upper— Se refiere a las partes UP1, UP2, VariPhrase, Audio In, y MEL INT.

Tal como su nombre implica, puede utilizar esta página para cambios globales en el volumen.

3. Pulse el nombre de la sección de la parte del VA-76 cuyo volumen desee cambiar.

En la figura anterior se ha seleccionado el deslizador Upper (grupo).

4. Ajuste el volumen deseado de una de las siguientes maneras:

- Utilizando el deslizador de la pantalla;
- Con el dial [TEMPO/DATA];
- Pulsando el botón [DATA] y utilizando el teclado numérico (consulte la página 49).

Si sólo debe cambiar el balance entre las partes del Arranger (o de la canción) y las partes del teclado, le resultará más cómodo utilizar el mando [BALANCE] del panel frontal.

Nota: El balance relativo de dos partes agrupadas sólo se mantendrá mientras no disminuya (o aumente) el volumen una vez uno de los deslizadores de las demás páginas haya llegado al valor "0" (o "127"). Si aumenta el volumen de un grupo más allá del punto en el que uno de sus miembros ha llegado a "127", sólo cambiará el volumen de la o las partes cuyo volumen aún no haya llegado a "127". Lo mismo ocurre cuando disminuye el volumen de un par agrupado una vez una parte ha llegado al valor "0". No existe ninguna manera para recuperar el balance relativo en efecto antes de destruirlo.

Tenga en cuenta que conseguir el balance correcto no es siempre una cuestión de aumentar el volumen de una sección. En muchos casos es más efectivo bajar el volumen de la parte o sección cuyo volumen es demasiado alto con relación a las demás.

Enmudecer partes

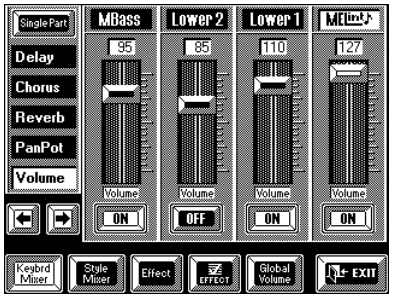
En la página anterior (así como en las páginas Keybrd Mixer y Style Mixer) puede pulsar los campos [ON/OFF] bajo los deslizadores (Palette) o el nombre de la parte (Single Part) para enmudecer el grupo (o la parte) seleccionado. El mensaje [ON] cambiará a [OFF].

Nota: Consulte más adelante, donde encontrará las demás funciones de las páginas del mezclador.

5. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.

Keybrd Mixer (volumen de las partes del teclado)

Después de seleccionar una página del mezclador (consulte la página 112), pulse el campo [Keybrd Mixer]. La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:



Aquí puede ajustar el volumen de las partes del teclado individuales. Si no aparece esta página, pulse el campo [PALETTE] en la parte central de la pantalla.

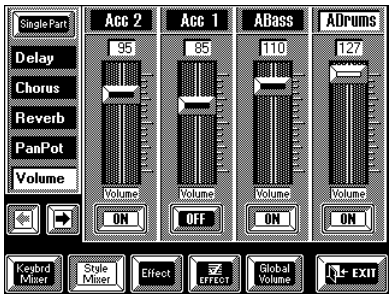
Las partes cuyo volumen puede cambiar aquí son: VariPhrase, M Drums, Upper 2, Upper 1, M Bass, Lower2, Lower1, MEL INT y Audio In (consulte la página 57).

1. Utilice lo campos [⬅][➡] para seleccionar la página que contiene la parte de teclado cuyo volumen desee cambiar o que desee desactivar.

2. Si el campo [Volume] no se visualiza en blanco, púlselo. En caso contrario, cambiará otro ajuste de parámetro.

Style Mixer (volumen de las partes del Arranger)

Después de seleccionar una página del mezclador (consulte la página 112), pulse el campo [Style Mixer]. La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:



Aquí puede ajustar el volumen y el status de activación y desactivación de las partes del Arranger.

1. Utilice los campo [⬅][➡] para seleccionar la página que contenga la parte del Arranger/parte de Estilo cuyo volumen desee cambiar, o que desee desactivar.

2. Si el campo [Volume] no se visualiza en blanco, púlselo. En caso contrario, cambiará otro ajuste de parámetro.

PanPot (posición estéreo)

El VA-76 permite especificar el ajuste de PanPot (posición estéreo) de cada parte individualmente. Una manera eficaz de utilizar el parámetro PanPot podría ser para desplazar la parte Upper1 a la salida izquierda y la parte Upper2 a la salida derecha. Si a continuación superpone Upper1 y Upper2 (activando [UP1] y [UP2] en la página que seleccione con el botón [OTHER]), el sonido de Upper1 se oirá desde el altavoz de la izquierda, mientras que la parte Upper2 se oirá desde el altavoz de la derecha.

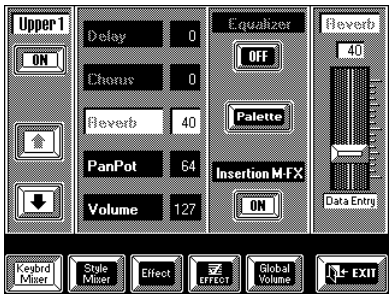
Aquí se explica la manera de especificar el ajuste de PanPot para una parte:

1. Seleccione una página del mezclador (consulte la página 112).

2. Seleccione el grupo de partes (Teclado o Estilo) pulsando [Keybrd Mixer] o [Style Mixer].

3. Seleccione la página Single Part o Palette.
En la página Palette, utilice los campos [⬅][➡] si no puede ver la parte deseada.

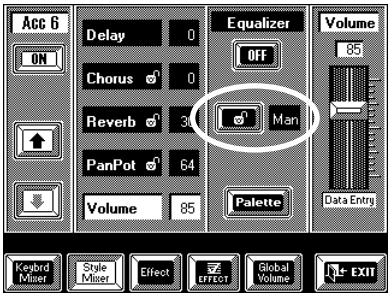
- Si decide trabajar con la página Single Part, seleccione la parte cuyo ajuste desee cambiar pulsando [⬆] o [⬇].



4. Defina una valor entre 1 y 63 para desplazar la parte hacia la izquierda, o entre 65~127 para desplazar la parte hacia la derecha.
Tenga en cuenta que también puede seleccionar *Rnd* (Aleatorio), que significa que la parte alternará entre los canales izquierdo y derecho de una manera aleatoria.
Nota: Los sonidos de percusión de las partes M.Drums y A.Drums ya están panoramizados en estéreo. Si cambia el ajuste de PanPot para estas partes, toda la distribución estéreo se desplazará hacia la izquierda o hacia la derecha.

Más candados

Es posible que haya visto los candados de la página [Style Mixer] Single Part:



Estos candados permiten seleccionar si los ajustes de Chorus (Send), Reverb (Send) y PanPot para las partes del Arranger/de Estilo se utilizarán o no.

En la página Single Part, pulse el campo [Auto/ Man].
Man— Los ajustes siguen siendo efectivos hasta que vuelve a cambiarlos, hasta que selecciona otro Programa de usuario, u otro Estilo. (*Man* es la abreviatura de *Manual*).

Auto— En este caso, las parte del Arranger utilizarán los ajustes contenidos en los patrones del Estilo musical que seleccione. Los Estilos musicales no sólo contienen notas (es decir, las partes de percusión, bajo y acompañamiento), sino también una serie de ajustes que especifican la manera en que se reproducirán las partes. Estos ajustes incluyen mensajes Program Change, Panoramización, volumen, etc.

Los Estilos musicales son patrones de acompañamiento que se repiten (normalmente cada cuatro compases). La información de no nota se encuentra al principio de un patrón, con lo cual, si selecciona *Auto*, los ajustes de mezclador de las partes del Arranger se reinicializarán en el momento en que el patrón vuelva a empezar desde el compás 1 – o cada vez que seleccione otra división (Original, Variation, Fill, etc.).

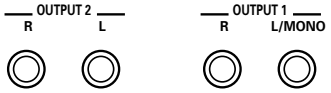
Si no desea que sus cambios se sobrescriban con la información contenida en un Estilo musical, seleccione Man.

Nota: Estos candados se gestionan de manera inteligente: al modificar uno de los parámetros anteriores para una parte del Arranger o de Estilo, el candado se abrirá de manera automática (debido a que el VA-76 asume que desea utilizar los ajustes que acaba de definir).

Nota: El ajuste del candado no tiene ningún efecto en la recepción de mensajes MIDI vía MIDI IN. No obstante, el VA-76 también dispone de filtros MIDI que permiten suprimir la recepción de ciertos mensajes MIDI.

8.3 Output Assign

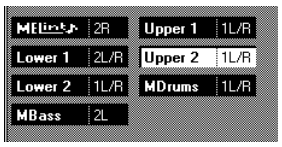
El VA-76 dispone de cuatro salidas agrupadas en dos pares: OUTPUT 1 y OUTPUT 2.



Los zócalos OUTPUT 1 se consideran los conectores principales, ya que todas las partes se asignan por defecto a estos zócalos. En algunos casos, como cuando se utiliza el VA-76 para la grabación multipistas, o cuando una parte se debe procesar utilizando un dispositivo de efectos externo, podrá utilizar los zócalos OUTPUT 2.
Las partes asignadas a los zócalos OUTPUT 2 no se procesarán más a través de los efectos del VA-76 (o Ecualizador), ni serán controlados por el mando [VOLUME] del panel frontal.

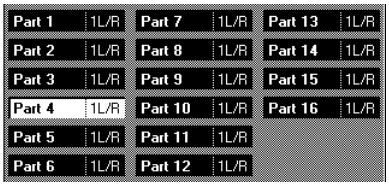
Excepto para las partes VariPhrase y Audio In, todas las partes del VA-76 se pueden asignar indistintamente al zócalo OUTPUT deseado.

Esto son: las partes del teclado…



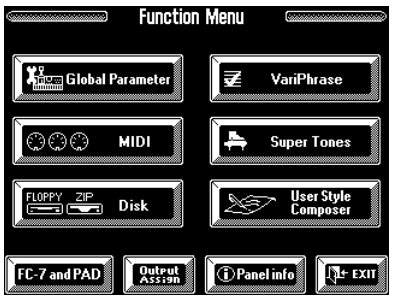
…las partes del Arranger (“Style”) …

… las partes de grabación (“Song”).

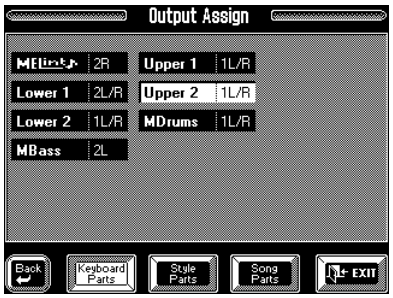


Aquí le explicaremos cómo asignar una parte a la salida deseada:

1. Pulse el botón [FUNCTION MENU].



2. Pulse el campo [Output Assign] en la parte inferior.



3. Dependiendo del grupo al cual pertenezca la parte, pulse el campo [Keyboard Parts], [Style Parts] o [Song Parts] de forma que se visualice en blanco.
En el ejemplo anterior, se ha seleccionado la sección de las Partes del teclado.

4. Pulse el campo asignado a la parte deseada de forma que se visualice en blanco.

5. Utilice el dial [TEMPO/DATA] o el botón [DATA]/ teclado numérico para seleccionar el zócalo OUTPUT deseado:
1L/R— La parte está conectada a los zócalos OUTPUT 1. En posición estéreo, se puede controlar utilizando el parámetro PanPot. Una parte así, también se puede procesar a través de los efectos internos del VA-76.
2L/R— La parte está conectada a los zócalos OUTPUT 2 [L] y [R]. Su posición estéreo se puede ajustar utilizando el parámetro PanPot.
2L— La parte está conectada al zócalo OUTPUT 2 [L].
2R— La parte está conectada al zócalo OUTPUT 2 [R]. Si elige "2L" para una parte y "2R" para otra parte, le permite procesar dos partes VA-76 por separado, utilizando efectos externos.
Nota: Si selecciona la opción "2", el volumen de la parte no se podrá controlar más utilizando el mando [VOLUME], ni se podrá conectar ninguna parte a los efectos internos.

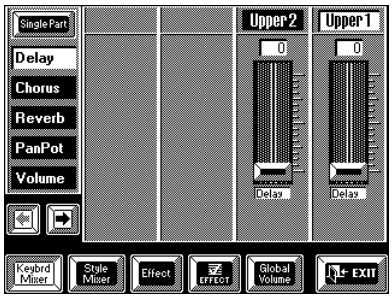
6. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.
Nota: Los ajustes Output Assign se escriben en un Programa de usuario, proporcionando incluso una mayor flexibilidad.

8.4 Efectos y Ecualizador

El VA-76 dispone de tres efectos programables (Reverb, Chorus y Delay), un multiefector (llamado *Insertion M-FX*) y un ecualizador paramétrico de dos bandas.
Nota: Cualquier cambio en los programas de efectos se aplicará a todas las partes, ya que sólo existe una Reverb, un Chorus y un Delay, y un ecualizador (EQ). Lo que sí puede especificarse de manera individual para cada parte, no obstante, es la cantidad de efecto que se aplicará (profundidad/envío de efecto).
Nota: El M-FX sólo está disponible para las partes del teclado, y Delay no está disponible para la parte M.Drums y la parte A.Drums.
Nota: Las partes VariPhrase y Audio In utilizan efectos Reverb y Chorus independientes.
Nota: Las partes asignadas a un zócalo OUTPUT 2 no se pueden procesar utilizando los efectos internos.

Aplicar Reverb, Chorus, o Delay a una parte

1. En la página del mezclador que haya seleccionado (consulte la página 112) seleccione el grupo de partes ([Keybrd] o [Style]) y la parte cuyo ajuste de envío de efecto desee cambiar.
No olvide pulsar el campo [Keybrd Mixer] o [Style Mixer] para poder acceder a la parte deseada. Los ajustes de envío de efecto especifican el nivel de la parte para la señal que se envía a los efectos Reverb, Chorus y Delay respectivamente. Si ajusta unos valores de Reverb, Chorus y Delay altos, el nivel del efecto aumentará de manera efectiva.



Como puede ver, una página Palette del nivel Keyboard Mixer tiene un aspecto algo diferente. Esto es debido a que ni la parte VariPhrase ni la parte M.Drums pueden procesarse con el efecto Delay.

2. Pulse el campo [Delay] y modifique el nivel de envío de Delay.

3. Pulse el campo [Chorus] y modifique el nivel de envío de Chorus.

4. Pulse el campo [Reverb] y modifique el nivel de envío de Reverb.

Nota: Los niveles de envío de Reverb, Delay y Chorus no pueden ajustarse para las partes del teclado que asigne al efecto M-FX (consulte la página 122). El efecto M-FX, no obstante, dispone de los mismos parámetros de envío (consulte la página 123).

Ajustes de efectos

Tres de los efectos del VA-76 pueden editarse y, por lo tanto, adaptarse a sus necesidades. Los ajustes que defina aquí se aplicarán a todas las partes que utilicen el efecto en cuestión. Especialmente para los efectos Reverb y Chorus, es por lo tanto aconsejable con unos ajustes utilizables de manera universal. Intente imaginarlos como efectos "generales" que se utilizarán en varias partes a la vez.

El efecto Delay, por su lado, es probablemente sólo útil cuando se aplica a una parte (ya que muchos sonidos repetidos desdibujan la imagen sónica).

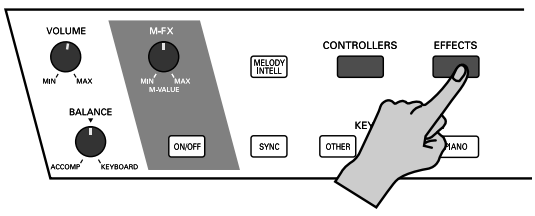
Nota: Las partes VariPhrase y Audio In utilizan efectos independientes. Consulte la página 124.

1. Seleccione los parámetros de efectos que desee editar:

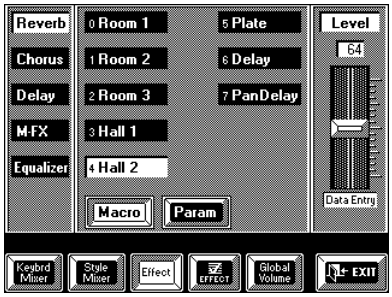
a) Seleccione una página del mezclador (consulte la página 112) y pulse el campo [Effect].

—o—

b) Pulse el botón [EFFECTS].



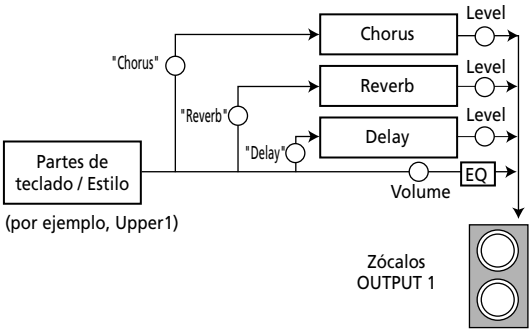
La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



2. Pulse el campo que esté asignado al efecto que desea editar (columna de la izquierda).

3. Pulse un campo en el centro de la pantalla para seleccionar un tipo de efecto.
El número de tipos depende del efecto seleccionado.

4. Utilice el deslizador [Level] en la parte derecha de la pantalla para ajustar el nivel de salida del procesador del efecto en si.
Este parámetro permite ajustar el volumen del procesador de efectos seleccionado. La conexión es la siguiente:



Los deslizadores [Level], por lo tanto, permiten por un lado cambiar el balance entre el efecto seleccionado, y por el otro lado la mezcla de las partes del teclado y de Estilo/Arranger más los demás efectos.
Nota: Este deslizador duplica la función del parámetro "Level" que se encuentra en la página Parameters (consulte la página 118, por ejemplo).

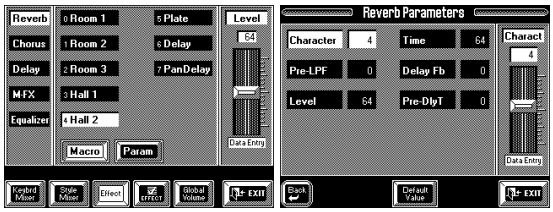
5. Pulse el campo [Macro] para recuperar los parámetros predefinidos para el tipo de efecto seleccionado (Room1, Room 2, Room 3, etc. en la página anterior).
Con ello recuperará unos valores predefinidos adecuados para todos los parámetros de efectos (Pre-LPF~RevPre DlyT en el caso del efecto Reverb). La diferencia entre *Macro* y *Character* (consulte más adelante) es que el primero hace lo que su nombre implica: recupera un programa que incluye la selección de Character y de ajustes de parámetros para el efecto seleccionado.
Nota: "Character" sólo está disponible para el efecto Reverb.
Nota: No pulse [Macro] después de definir ajustes propios en una de las páginas Parameters, ya que con ello se reinicializarían todos los cambios según los valores originales.

6. Pulse el campo [Param] para pasar a la página Parameters del efecto seleccionado.

7. En esta página, pulse el campo del parámetro que desee editar y cambie su valor con el deslizador, el dial [TEMPO/DATA], o el botón [DATA]/teclado numérico.

Tipos de Reverb y parámetros

Aquí puede editar el procesador de efectos de reverberación.



Room1, Room2, Room3	Estos Reverbs simulan la reverberación de una habitación. Ofrecen una reverberación espaciosa muy definida.
Hall1, Hall2	Estos Reverbs simulan la reverberación de una sala de conciertos, con una reverberación más profunda que en los Reverbs tipo Room.
Plate	Este tipo de efecto simula una reverberación de lámina (un dispositivo de estudio que utiliza una lámina metálica para simular una reverberaciòn natural).
Delay	Éste es un efecto Delay convencional que produce efectos de eco.
Pan Delay	Éste es un Delay especial en el que los sonidos retardados se desplazan a izquierda y derecha. Es efectivo si escucha en estéreo.

Puesto que Delay normalmente sólo funciona para una parte, utilice el procesador específico de Delay para efectos de eco. De esta manera, el efecto Reverb puede utilizarse para crear un campo sónico "más profundo".

Character (0~7)— *Character* sólo especifica el tipo de Reverb necesario. No carga valores predefinidos para los parámetros Pre-LPF~RevPreDlyT. Por lo tanto, al seleccionar otro Character no se reinicializan los valores de los demás parámetros a sus ajustes originales. Un Macro, por el contrario, recupera un tipo de Reverb y los ajustes adecuados para este efecto.

Pre-LPF (0~7)— Es posible aplicar un filtro pasa bajos a la señal del Tone enviada a Reverb para cortar la gama de frecuencias altas antes de que la procese la Reverb. Cuanto más alto sea el valor más frecuencias altas se cortarán, y la reverberación será más suave. Tenga en cuenta que este parámetro sólo se aplica a la señal que se envía al efecto Reverb. Si desea cortar las frecuencias altas de las señales de Tone directas, utilice l Ecualizador (consulte la página 119).

Level (0~127)— Este parámetro ajusta el volumen del efecto Reverb (o de la señal Master AUX Return si está acostumbrado a pensar en términos de mezcla). Cuanto más alto sea el valor más alta será la reverberación.

Time (0~127)— Este parámetro ajusta el tiempo durante el cual continuará la reverberación. Cuanto más alto sea el valor más larga será la reverberación.

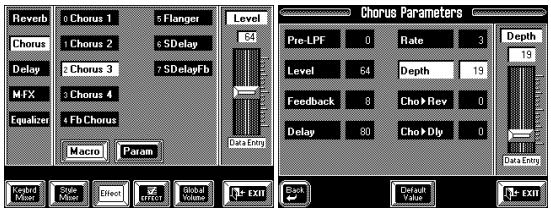
Delay Fb (0~127)— Este parámetro sólo está disponible si selecciona el Character "6 Delay", o "7 Panning Delay". Ajusta la manera en que se repetirá el Delays. Cuanto más alto sea el valor más repeticiones se oirán.

PreDlyT (0ms~127ms)— Este parámetro ajusta el intervalo de tiempo entre la señal original ("seca") y el inicio del efecto Reverb seleccionado. Cuanto más alto sea el valor más largo será el tiempo pre-Delay, simulando un espacio reverberante más amplio.

Nota: Tenga en cuenta que cualquier cambio que realice aquí se aplicará a todas las partes que utilicen el efecto. Por lo tanto, compruebe siempre el sonido de los ajustes al tocar otras partes.

Nota: Pulse el campo [Default Value] para recuperar los ajustes originales para el parámetro activo actualmente (blanco). Pulse el campo [←Back] si desea seleccionar otra Macro.

Tipos de Chorus y parámetros



Chorus amplía la imagen espacial del sonido, añadiendo riqueza. Puede seleccionar entre 8 tipos de Chorus.

Chorus 1~4	Estos son efectos Chorus convencionales que añaden amplitud y profundidad al sonido.
Fb Chorus	Éste es un Chorus con un efecto tipo Flanger y un sonido suave.
Flanger	Éste es un efecto que suena como un avión a reacción despegando y aterrizando.
S Delay	Éste es un Delay con un tiempo de retardo corto.
S Delay FB	Éste es un Delay corto con muchas repeticiones.

Puesto que Delay normalmente sólo funciona para una parte, utilice el procesador específico de Delay para efectos de eco. De esta manera, el efecto Chorus puede utilizarse para "engordar" la imagen estéreo.

Pre-LPF (0~7)— Es posible aplicar un filtro pasa bajos a la señal del Tone enviada a Chorus para cortar la gama de frecuencias altas. Cuanto más alto sea el valor más frecuencias altas se cortarán, y el sonido de Chorus será más suave.

Level (0~127)— Este parámetro ajusta el volumen general del efecto Chorus. Si sólo un Tone contiene demasiado Chorus, reduzca su valor de Chorus Send (consulte la página 116) en lugar de este valor Level.

Feedback (0~127)— *E*ste parámetro ajusta el nivel al que se reenvía (feedback) el Chorus. Si utiliza Feedback podrá crear un sonido de Chorus más denso. Cuanto más alto sea el valor más alto será el nivel de feedback.

Delay (0~127)— Este parámetro ajusta el tiempo de Delay del efecto Chorus. Cuanto más alto sea el valor mayor será la desviación de la afinación del sonido de Chorus.

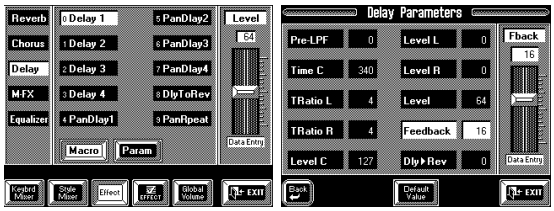
Rate (0~127)— este parámetro ajusta la velocidad (frecuencia) a la que se modulará el sonido de Chorus. Cuanto más alto sea el valor más rápida será la modulación.

Depth (0~127)— Este parámetro ajusta la profundidad a la que se modulará el sonido de Chorus. Cuanto más alto sea el valor más profunda será la modulación.

Cho► Reverb (0~127)— Este parámetro ajusta la cantidad de sonido de Chorus que se enviará a Reverb. Cuanto más alto sea el valor más sonido se enviará. El valor "127" permite conectar de manera muy efectiva los efectos Chorus y Reverb en serie (Chorus antes de Reverb). Si no desea que la señal de Chorus se procese con el efecto Reverb, ajuste este valor a "0".

Cho►Dly (0~127)— Este parámetro ajusta la cantidad de sonido de Chorus que se enviará a Delay. Cuanto más alto sea el valor más sonido se enviará. El valor "127" permite conectar de manera muy efectiva los efectos Chorus y Delay en serie (Chorus antes de Delay). Si no desea que la señal de Chorus se procese con el efecto Delay, ajuste este valor a "0".
Nota: Pulse el campo [Default Value] para recuperar los ajustes originales para el parámetro actualmente activo (blanco). Pulse el campo [←*Back*] *si desea seleccionar otra Macro.*

Tipos de Delay y parámetros



Un Delay crea ecos. También es posible dar profundidad y amplitud a un sonido añadiendo un Delay corto al sonido original (una técnica muy utilizada en canciones de rock-'n'-roll y en bares de Karaoke). Puede seleccionar entre 10 tipos de Delay.

Delay 1~3	Éstos son Delays convencionales. 1, 2 y 3 tienen tiempos de Delay progresivamente más largos.
Delay 4	Éste es un Delay con un tiempo de Delay relativamente corto (un tipo de efecto "slap back").
Pan Dlay 1~3	El sonido de Delay se desplaza a izquierda y derecha. Esto es efectivo si escucha en estéreo. 1, 2 y 3 tienen tiempos de Delay progresivamente más largos.
Pan Dlay 4	Éste es un Delay relativamente corto cuyo sonido de Delay se desplaza a izquierda y derecha. Esto es efectivo si escucha en estéreo (tipo de efecto "slap back" estéreo).
Dly To Rev	Se añade Reverb al sonido de Delay, que se desplaza a izquierda y derecha. Esto es efectivo si escucha en estéreo.
PanRpeat	El sonido de Delay se desplaza entre los canales izquierdo y derecho, pero la posición de panoramización es diferente de la de los efectos listados anteriormente. Esto es efectivo si escucha en estéreo.

Pre-LPF (0~7)— Puede aplicarse un filtro pasa bajos al sonido enviado a Delay para cortar la gama de frecuencias altas. Cuanto más alto sea el valor más frecuencias altas se cortarán, y el sonido de Delay será más suave.

Time C (0.1ms~1.0s)— El efecto Delay del VA-76 permite ajustar tres tiempos de Delay: centro (C), izquierda (L) y derecha (R). El tiempo C ajusta el tiempo de Delay del Delay situado en el centro.

TRatioL/R (4%~500%)— Este parámetro ajusta el tiempo de Delay de las líneas de Delay del canal izquierdo o derecho como un porcentaje del Delay central. El valor "100%" significa que el Delay izquierdo o derecho se repetirá a la misma velocidad que el Delay central.

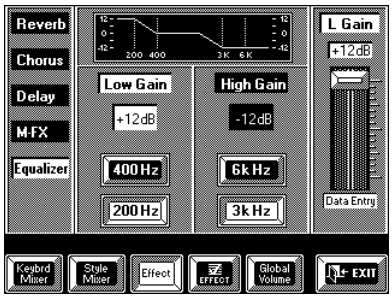
Level C/L/R (0~127)— Estos parámetros ajustan el volumen de los Delays central, izquierdo y derecho. Cuanto más alto sea el valor más alto será el Delay.

Level (0~127)— Este parámetro ajusta el volumen general de los tres Delays (central, izquierdo y derecho). Cuanto más altos sean los valores más alto sonará el Delay general.

Feedback (–64~ 0 ~+63)— Este parámetro especifica el número de repeticiones del Delay. Con un valor "0", el Delay no se repetirá. Cuanto más alto sea el valor, más repeticiones se oirán. Con valor negativos (–), el Delay central se reenviará con la fase invertida. Los valores negativos son efectivos con tiempo de Delay cortos.

Dly►Rev (0~127)— Este parámetro ajusta la cantidad de sonido de Delay que se envía a Reverb. Cuanto más alto sea el valor más prominente será la parte de Reverb en el señal de Delay. Tenga cuidado de no sobredimensionar este efecto, ya que tiende a difuminar la imagen sónica.
Nota: Pulse el campo [Default Value] para recuperar el ajuste original para el parámetro actualmente activo [←*Back*] *Pulse el campo* [←*Back*] *si desea seleccionar otra Macro.*

Ecualizador



Este ecualizador funciona de la misma manera que los mandos de graves y agudos de un amplificador. Permite realzar o cortar las frecuencias altas y/o bajas de los Tones. Por *realzar* entendemos que el volumen de una banda de frecuencias concreta será más alto, mientras que *cortar* significa que el volumen será más bajo. Las frecuencias altas y bajas que se realzarán o cortarán son seleccionables.

1. Seleccione una página del mezclador (consulte la página 112), pulse el campo [Effect], y por último el campo [Equalizer] (columna de la izquierda).

2. Pulse el campo *Low Gain* [400Hz] o [200Hz] para seleccionar la frecuencia baja que se realzará o cortará.

3. Pulse el campo de valor High Gain y utilice el deslizador (derecha), el dial [TEMPO/DATA], o el botón [DATA]/teclado numérico para entrar un valor positivo (realzar) o un valor negativo (cortar) para el parámetro *Low Gain* (–12~+12dB).

4. Pulse el campo *High Gain* [6kHz] o [3kHz] para seleccionar la frecuencia alta que se realzará o cortará.

5. Pulse el campo de valor High Gain y utilice el deslizador (derecha), el dial [TEMPO/DATA], o el botón [DATA]/teclado numérico para entrar un valor positivo (realzar) o un valor negativo (cortar) para el parámetro *High Gain* (–12~+12dB).

Seleccionar las partes que se procesarán con el ecualizador

Al activar el VA-76, todas las partes están ajustadas para procesarse con el ecualizador, con lo cual puede utilizar el ecualizador como un control de sonido general que modificará la respuesta de graves y agudos del instrumento.

Normalmente, un ecualizador sólo es efectivo cuando se utiliza para corregir la respuesta de frecuencia de un sonido que interfiere con otros sonidos. Por lo tanto, ahora deberá desactivar el ecualizador para todas las partes que no deban corregirse.

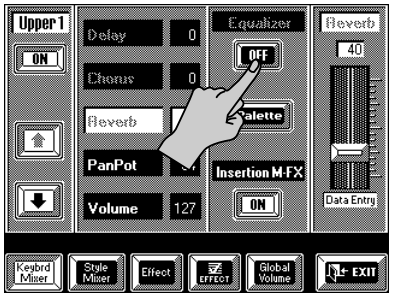
1. Seleccione una página del mezclador (consulte la página 112).

2. Seleccione el grupo de Mezclador que contenga la parte cuyos ajustes desee cambiar pulsando el campo [Keybrd Mixer] o [Style Mixer].

3. Pulse el campo [Single Part].

4. Utilice los campos [⬆][⬇] para seleccionar la parte deseada.

5. Pulse el campo Equalizer [ON/OFF] para que muestre [OFF] (azul) si no desea que la parte en cuestión sea procesada por el ecualizador.



8.5 Efecto de inserción (M-FX)

Utilizar el efecto de inserción

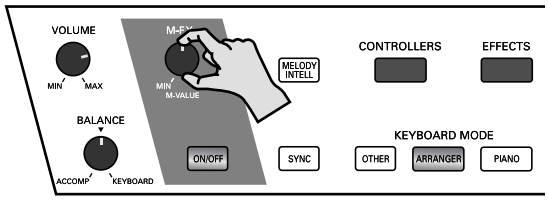
El VA-76 contiene un multiefecto que puede asignarse a las partes del teclado (si están asignadas a los zócalos OUTPUT 1, consulte la página 115). Puede seleccionar un tipo y decidir la o las partes del teclado que utilizarán el efecto. Puesto que el hecho de aplicar este efecto a una o varias partes del teclado también cambia la manera en que la o las partes del teclado pueden aprovechar los demás efectos (Reverb, Chorus, Delay y el ecualizador), este efecto se conoce como un *efecto de inserción* (debido a que se inserta en la ruta de la señal). Consulte la página 123 para más información.

El mando [M-**FX**] del panel frontal permite controlar un parámetro del efecto de inserción a tiempo real, y por lo tanto añadir más expresión a las partes que toque.

1. Pulse el botón [ON/OFF] (para que se ilumine) para activar o desactivar (el botón se apaga) el efecto de inserción.

Si lo hace también cambiará la manera en que la o las partes del teclado afectadas serán procesadas por los otros efectos.

2. Utilice el mando [M-FX] para controlar el parámetro asignado mientras toca.



Esta asignación está predefinida y no puede cambiarse. No obstante, tenga en cuenta que varía según el efecto M-FX seleccionado actualmente. Siempre afecta al parámetro cuyo control a tiempo real tiene un sentido real.

Control a tiempo real desde la pantalla

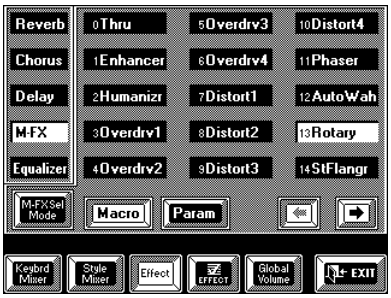
Si un parámetro de efecto no es suficiente para los cambios en el sonido que desea conseguir, puede seleccionar la siguiente página de pantalla, en la que pueden controlarse dos parámetro de M-FX (uno de los cuales también está asignado el mando [M-FX]). Para su comodidad, los nombres de estos parámetros también aparecen para que pueda saber exactamente qué está haciendo.

Nota: Los parámetros asignados al mando [M-FX] también están indicados mediante un símbolo "○" en la tabla que empieza en la página 219.

Ahora veremos la manera en que puede modificar los dos parámetros de efectos y añadir todavía más expresión a su música:

1. Si la parte UP1 está actualmente desactivada, pulse el botón Keyboard Mode [OTHER] y a continuación pulse el campo [KEYBOARD MODE] y actívelo (consulte la página 36).

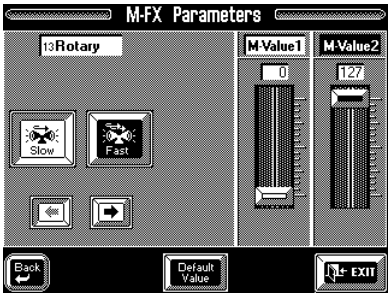
2. Pulse y mantenga pulsado el botón M-FX [ON/OFF] para pasar a la siguiente página de pantalla:



Esta página puede resultarle vagamente familiar (especialmente la columna de la izquierda). Hay otras maneras de seleccionar esta página: desde el campo [Mixer] de la página Master, o desde el botón [EFFECTS] (consulte la página 112). Pero en estos casos debe pulsar algunos otros campos antes de llegar a esta página, con lo cual pulsar y mantener pulsado M-FX [ON/OFF] es definitivamente más rápido.

3. Compruebe si el botón M-FX [ON/OFF] se il.umina.

4. Pulse el campo [Param] para pasar a la siguiente página:



5. Según el tipo de parámetros que puedan controlarse, utilice los dos campos de la mitad izquierda de la pantalla (llamada *Slow* y *Fast* para el efecto "13 Rotary") o los dos deslizadores M-Value para cambios a tiempo real.
Los parámetros que se controlan dependen del efecto M-FX seleccionado actualmente. Consulte la página 219 donde se explican los detalles. Aquí tiene un ejemplo: Si selecciona el tipo "15 SpFlangr", los parámetros controlables son *Feedback* (M-Value 1) y *Step Rate* (M-Value 2). También puede pulsar el campo [M-Value 1] o [M-Value 2] y utilizar el dial [TEMPO/DATA] o el botón [DATA]/teclado numérico. Pulse el campo [**Default Value**] para recuperar los ajustes originales para el parámetro actualmente activo (blanco).
Nota: Los ajustes actuales también se escribirán en un Programa de usuario (junto con todos los demás ajustes del panel y de los parámetros).

Nota: Uno de los parámetros M-Value también puede asignarse a un pedal de expresión opcional. Consulte los detalles en la página 193. Esto permite controlar el "otro" parámetro (el no asignado al mando [M-FX]) con el pie.

Nota: En el caso del efecto Rotary, también puede cambiar entre los ajustes "Slow" y "Fast" utilizando un controlador de pedal FC-7 opcional o un botón PAD. Consulte las páginas 193 y 194.

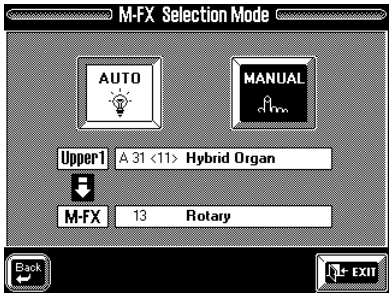
Modo M-FX Selection: enlace de Tone automático para Upper1

La parte Upper1 se considera como la parte más importante. El VA-76, por lo tanto, carga de manera automática el tipo de M-FX enlazado al Tone asignado a la parte Upper1. Un buen ejemplo de esto es la selección del tipo *13 Rotary* para Tones de órgano. El status de M-FX también se memoriza y, por lo tanto, puede cambiarse.

Aunque normalmente es muy útil, algunas veces puede desear tener el control. En este caso, proceda de la siguiente manera:

1. Pulse y mantenga pulsado el botón M-FX [ON/OFF].

2. En la página que aparecerá ahora, pulse el campo [M-FX Sel Mode].
La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



3. Haga algo de lo siguiente:

a) Pulse el campo [Auto] si desea que el VA-76 seleccione un tipo de M-FX adecuado.

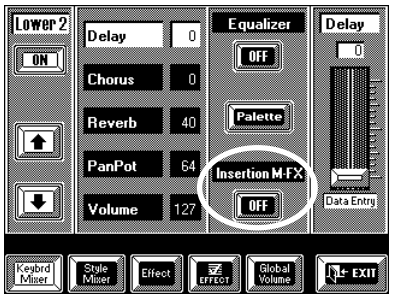
b) Pulse el campo [Manual] si no desea que el M-FX cambie de manera automática.
Tenga en cuenta que es perfectamente posible activar [Auto] para seleccionar otro tipo de M-FX a mano, y guardar el ajuste en un Programa de usuario (consulte la página 127).

A continuación encontrará las asignaciones originales (a números de cambio de programa, lo cual significa que se aplican a todos los bancos CC00 y CC32 que están vinculados a estos números de cambio de programa):

PC	Effect	On/Off	M-Value-1	M-Value-2	PC	Effect	On/Off	M-Value-1	M-Value-2	PC	Effect	On/Off	M-Value-1	M-Value-2
1	Reverb 38	(Off)	100	50	44	GteRevNr 39	(On)	33	120	87	GteRevS2 42	(On)	42	112
2	Reverb 38	(Off)	100	50	45	Reverb 38	(On)	100	50	88	StDelay 33	(On)	80	40
3	GteRevNr 39	(Off)	33	120	46	GteRevNr 39	(On)	33	120	89	StDelay 33	(On)	80	40
4	GteRevNr 39	(Off)	33	120	47	Reverb 38	(On)	100	50	90	ModDly 34	(On)	12	40
5	RhodMlt1 78	(On)	50	64	48	Reverb 38	(On)	100	50	91	SpaceD 31	(On)	8	64
6	TremCho 29	(On)	60	55	49	Reverb 38	(On)	100	50	92	ModDly 34	(On)	12	40
7	GteRevS1 41	(Off)	35	120	50	Reverb 38	(On)	100	50	93	ModDly 34	(On)	12	40
8	Phaser 11	(On)	36	16	51	Reverb 38	(On)	100	50	94	TmCtrDly 37	(On)	60	41
9	AutoPan1 21	(Off)	60	96	52	Reverb 38	(On)	100	50	95	TmCtrDly 37	(On)	60	41
10	GteRevS2 42	(Off)	42	112	53	Reverb 38	(On)	100	50	96	ModDly 34	(On)	12	40
11	AutoPan1 21	(On)	60	96	54	GteRevNr 39	(On)	33	120	97	GteRevS2 42	(On)	42	112
12	TremCho 29	(On)	60	55	55	TmCtrDly 37	(On)	60	41	98	HexaCho 28	(On)	8	64
13	GteRevNr 39	(On)	33	120	56	Reverb 38	(On)	100	50	99	Reverb 38	(On)	100	50
14	GteRevRv 40	(On)	42	112	57	Reverb 38	(On)	100	50	100	Reverb 38	(On)	100	50
15	Reverb 38	(On)	100	50	58	GteRevNr 39	(On)	33	120	101	GteRevS2 42	(On)	42	112
16	Reverb 38	(On)	100	50	59	GteRevNr 39	(On)	33	120	102	3Ddelay 43	(On)	41	48
17	Rotary 13	(On)	0	127	60	GteRevNr 39	(On)	33	120	103	Reverb 38	(On)	100	50
18	Rotary 13	(On)	0	127	61	Reverb 38	(On)	100	50	104	TmCtrDly 37	(On)	60	41
19	Rotary 13	(On)	0	127	62	GteRevNr 39	(On)	33	120	105	Reverb 38	(On)	100	50
20	Reverb 38	(On)	100	50	63	Enhancer 01	(On)	60	110	106	GteRevRv 40	(On)	42	112
21	Reverb 38	(On)	100	50	64	Enhancer 01	(On)	60	110	107	Reverb 38	(On)	100	50
22	GteRevNr 39	(Off)	33	120	65	Reverb 38	(On)	100	50	108	Reverb 38	(On)	100	50
23	GteRevNr 39	(On)	33	120	66	GteRevS2 42	(On)	42	112	109	GteRevS1 41	(On)	35	120
24	GteRevNr 39	(Off)	33	120	67	GteRevS2 42	(On)	42	112	110	Reverb 38	(On)	100	50
25	GteRevS1 41	(On)	35	120	68	GteRevNr 39	(On)	33	120	111	Reverb 38	(On)	100	50
26	Enhancer 01	(On)	60	110	69	Reverb 38	(On)	100	50	112	Reverb 38	(On)	100	50
27	GteRevNr 39	(On)	33	120	70	Reverb 38	(On)	100	50	113	Reverb 38	(On)	100	50
28	EH>Delay 58	(On)	64	48	71	GteRevNr 39	(On)	33	120	114	GteRevRv 40	(On)	42	112
29	GteRevNr 39	(On)	33	120	72	GteRevNr 39	(On)	33	120	115	GteRevS1 41	(On)	35	120
30	GTRMlt2D70	(On)	80	25	73	GteRevNr 39	(Off)	33	120	116	GteRevRv 40	(On)	42	112
31	OD>Delay 52	(On)	64	48	74	GteRevNr 39	(Off)	33	120	117	GteRevS1 41	(On)	35	120
32	Distort4 10	(On)	76	64	75	GteRevNr 39	(Off)	33	120	118	GteRevS1 41	(On)	35	120
33	GteRevNr 39	(On)	33	120	76	Reverb 38	(On)	100	50	119	GteRevS2 42	(On)	42	112
34	GteRevRv 40	(On)	42	112	77	Reverb 38	(On)	100	50	120	GteRevS2 42	(On)	42	112
35	GteRevRv 40	(On)	42	112	78	Reverb 38	(On)	100	50	121	GteRevS2 42	(On)	42	112
36	GteRevNr 39	(On)	33	120	79	GteRevNr 39	(Off)	33	120	122	GteRevRv 40	(On)	42	112
37	GteRevNr 39	(On)	33	120	80	GteRevS2 42	(Off)	42	112	123	Reverb 38	(On)	100	50
38	Phaser 11	(On)	36	16	81	StDelay 33	(On)	80	40	124	Reverb 38	(On)	100	50
39	SpaceD 31	(On)	8	64	82	GteRevS2 42	(On)	42	112	125	TmCtrDly 37	(On)	60	41
40	SpaceD 31	(On)	8	64	83	GteRevS1 41	(On)	35	120	126	StDelay 33	(On)	80	40
41	GteRevNr 39	(On)	33	120	84	StDelay 33	(On)	80	40	127	Reverb 38	(On)	100	50
42	GteRevNr 39	(On)	33	120	85	GteRevS2 42	(On)	42	112	128	Reverb 38	(On)	100	50
43	GteRevNr 39	(On)	33	120	86	StDelay 33	(On)	80	40					

Asignar el M-FX a una parte del teclado

Es posible que haya observado el campo Insertion M-FX [ON/OFF] en las páginas Single Part de las partes del teclado (consulte la página 113). Aquí tiene un ejemplo:

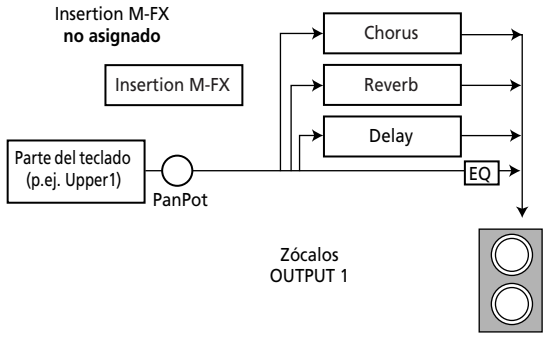


Púlselo (para que muestre [ON]) para asignar la parte de teclado seleccionada actualmente al M-FX.

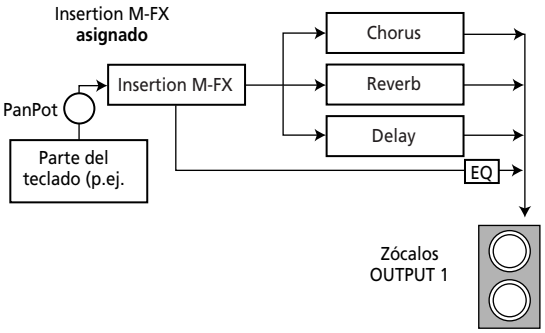
Nota: Este efecto no está disponible para las partes del Arranger/ Estilo, ni para las partes VariPhrase o Audio In.

Por cierto: el M-FX también se conoce como efecto de *Inserción* porque este procesador se encuentra entre las partes del teclado y los demás efectos.

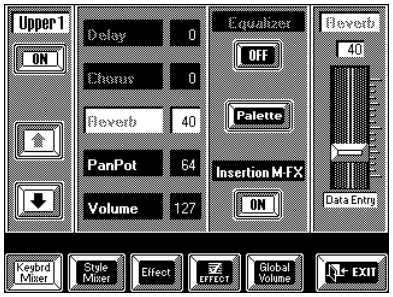
Para una parte del teclado que no esté asignada al M-FX, la conexión entre esta parte y los demás efectos/zócalos OUTPUT 1 es la siguiente:



Cuando una parte del teclado está asignada al Insertion M-FX, esta parte dejará de estar directamente conectada a las salidas o a los demás efectos:



Esto también se refleja en la pantalla:



Observe que los campos [Delay], [Chorus] y [Reverb] se visualizan en gris. Esto es debido a que ya no tienen ninguna influencia sobre la señal de la parte del teclado en cuestión. Y atención: **si el botón M-FX [ON/OFF] no se ilumina, ninguna de las partes del teclado asignadas al M-FX será audible**.

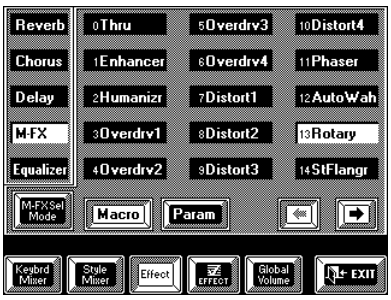
Sólo existe un M-FX, por lo que todas las partes del teclado asignados a él utilizarán el mismo tipo. Si el efecto M-FX se procesa con los efectos Reverb, Chorus y Delay (consulte la página 123), las partes del teclado asignadas también utilizarán los mismos ajustes de Reverb/Chorus/Delay & EQ.

Nota: Las partes del teclado asignadas a uno o ambos zócalos OUTPUT 2 no se podrán procesar utilizando el M-FX.

Seleccionar un tipo M-FX

Ahora veremos la manera de seleccionar un tipo (efecto) diferente para el procesador M-FX. Cada tipo que seleccione se carga con los ajustes predefinidos adecuados, que no pueden editarse en el VA-76 en si. No obstante, puede modificar dos parámetros por tipo utilizando el mando [M-FX] del panel frontal y los dos deslizadores de la página *M-FX Parameters* (consulte la página 121). Consulte la página 219, donde encontrará una descripción de los tipos y los parámetros controlables.

1. Pulse y mantenga pulsado el botón M-FX [ON/OFF] para pasar a la siguiente página de pantalla:



Si otro campo de la columna de la izquierda se visualiza en blanco, pulse el campo [M-FX].

2. Si es necesario, utilice los campos [◄][►] para seleccionar otro grupo de 15 tipos.

3. Pulse el campo correspondiente a los tipos de M-FX que necesite.
Puede ajustar el M-FX al modo Manual para evitar cambios accidentales al seleccionar otro Tone para la parte Upper1. Consulte la página 121.

M-FX Send: procesar el M-FX con los demás efectos

Como ya sabe, las partes del teclado que asigne al M-FX perderán las posibilidades de Reverb, Chorus y Delay Send, y su campo [Equalizer] también quedará desactivado.

No obstante, puede ajustar estos parámetros para el M-FX en si, en cuyo caso la señal se procesará de la siguiente manera:

a) Las señales de todas las partes del teclado asignadas al M-FX se combinarán y se transmitirán al M-FX.

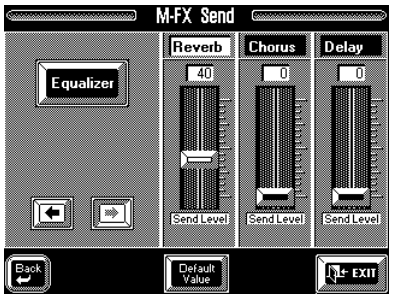
b) El M-FX procesará estas señales.

c) Si ajusta los siguientes parámetros, podrá procesar la señal de salida del M-FX con los efectos Reverb, Chorus y Delay, y también direccionarla a través del ecualizador.
Probablemente ya sabe cómo hacerlo, por lo que le dejaremos que lo haga. (Si no lo sabe, consulte las páginas 116 y 119.) Aquí tiene la manera de seleccionar estos parámetros:

1. En la página de pantalla anterior, pulse el campo [Param].

2. En la página de pantalla que aparecerá ahora, pulse el campo [►].

La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



3. Utilice los deslizadores, el dial [TEMPO/DATA], o el botón [DATA]/teclado numérico (Consulte la página 49) para ajustar los valores de envío deseados.

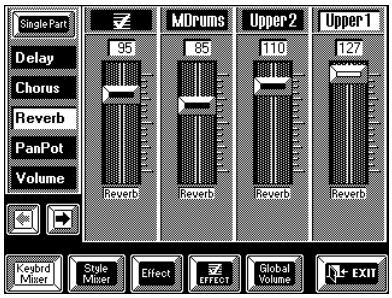
4. Pulse el campo [Default Value] para reinicializar los tres deslizadores a sus ajustes originales ("40", "0", "0").

5. Utilice el campo [Equalizer] para direccionar la señal del M-FX al EQ (blanco) o directamente a los altavoces y las salidas (azul).

8.6 Efectos para VariPhrase y Audio In

Las partes VariPhrase y Audio In son dos entidades independientes, razón por la cual no comparten los mismos procesadores de efectos que las partes del teclado y las partes del Arranger/Estilo. La ventaja es que las partes vocales "virtuales" (VariPhrase) y "reales" (Audio In) pueden procesarse con los ajustes de efectos correctos, sea cual sea la manera en que haya ajustado los "demás" procesadores de efectos.

En consecuencia: aunque aparezca un deslizador junto a los deslizadores [M.Drums], [Upper2] y [Upper1] (consulte la figura), y aunque puede ajustar los niveles de Reverb Send y Chorus Send junto con los de las demás partes de teclado, sus ajustes se aplicarán a un procesador diferente.



Consulte la página 57 para los deslizadores Send de la parte Audio In.

Aquí explicamos la manera de seleccionar los efectos Reverb y Chorus deseados para las partes VariPhrase y Audio In. No hay ningún parámetro que pueda ajustar. La parte Audio In ofrece un campo [ON/OFF] para activar y desactivar rápidamente ambos efectos. Esto también puede hacerse con un conmutador de pedal, consulte la página 192, o un FC-7 opcional. Lo último también es aplicable a la parte VariPhrase.

1. Seleccione una página del mezclador (consulte la página 112).

2. Pulse el campo [EFFECT].

3. Pulse el campo [Reverb] o [Chorus], según si desea seleccionar otro tipo de efecto para el efecto Reverb o Chorus.

4. Seleccione un tipo de efecto pulsando el campo deseado:

VariPhrase/Audio In Reverb types:

Room 1~3, Hall 1~3— Consulte la página 118.

Garage— Simula la reverberación de un espacio relativamente pequeño pero "vivo" (con muchas reflexiones).

Plate— Simula la reverberación de un dispositivo mecánico (una lámina metálica) que era muy popular hace algunos años para simular Reverb. Las simulaciones digitales de estas características se siguen utilizando mucho para partes vocales.

No Linear— Un efecto Reverb deliberadamente "no natural" que puede ser muy útil en situaciones concretas.

Tipos de Chorus para VariPhrase/Audio In

Chorus 1~4— Consulte la página 118. La diferencia entre estos cuatro reside en la velocidad de las ondulaciones y la profundidad del efecto.

Fb Chorus— Este efecto Chorus recuerda un Flanger, y crea un sonido suave.

Flanger— Este efecto es similar a la evolución del sonido de un avión a reacción despegando y aterrizando.

Short Delay, Fb Delay— Consulte "S Delay" y "S Delay FB" en la página 118.

8.7 Sound Palette: editar parámetros de una parte del teclado

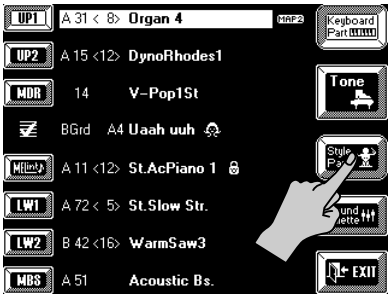
El VA-76 permite editar ciertos parámetros que afectan al sonido de una parte del teclado al tocarla. Estos parámetros le ayudarán a "modificar" las partes ajustando su brillo, su velocidad de modulación (Vibrato Rate), y más.

Tenga en cuenta que los parámetros discutidos en este capítulo sólo se aplicarán a las siguientes partes del teclado: **Upper1**, **Upper2**, **Lower1**, **M.Bass** (debe seleccionar una de éstas para garantizar que aparecerá el campo [Sound Palette]). (La parte VariPhrase ofrece sus propios parámetros editables, consulte la página 77 y siguientes.) El hecho de asignar otro Tone a una parte del teclado no reinicia los parámetros de parte discutidos a continuación. Es decir, si modifica la envolvente del sonido de piano asignado a la parte Upper1, puede pensar que ha cambiado la envolvente del *Tone* de piano, y que al seleccionar otro Tone para Upper1 se cargarán otros ajustes de envolvente. Aunque en parte es verdad, los ajustes del parámetro de parte se añadirán a los ajustes del Tone asignado a una parte.

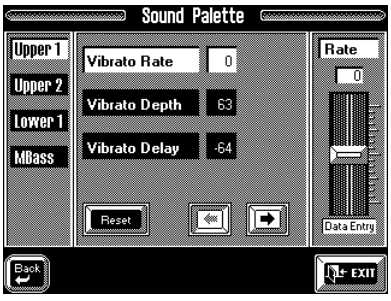
Las partes son en realidad contenedores en los que puede "poner" un Tone y cuyo sonido puede modificarse utilizando los parámetros descritos a continuación.
Nota: Todos los parámetros de parte son parámetros relativos cuyos valores se añadirán o se restarán a los valores de los parámetros predefinidos del Tone. Ésta es l razón por la que puede especificar valores positivos ("más") y negativos ("menos").

1. Pulse el botón [TONE] de la sección BANK/NUMBER, o el campo [Tone] de la página Master.

2. En la página que aparecerá ahora, pulse el campo [Part] en el extremo inferior izquierdo.
Nota: En lugar de seguir los pasos (1) y (2), también puede pulsar el botón [PART] de la sección BANK/NUMBER.



3. Pulse el campo [Sound Palette].



4. En la columna de la izquierda, pulse el campo de parte de teclado que desee editar.

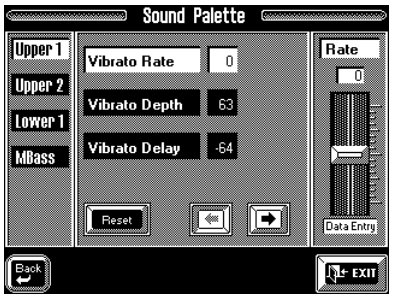
5. Para reinicializar rápidamente el parámetro seleccionado, pulse el campo [Reset].

6. Para editar uno de los parámetros visualizados, pulse su campo y utilice el deslizador, el dial [TEMPO/DATA] dial, o el botón [DATA]/teclado numérico (consulte la página 49).

7. Utilice los campos [◀][▶] para seleccionar los demás parámetros de Sound Palette.

Aquí tiene los parámetros de parte que pueden editarse:

Modulación (Vibrato)



El Vibrato es un efecto creado modulando la afinación. Al aplicar vibrato el sonido es más expresivo. La modulación de la afinación añade un agradable "trino" a las notas tocadas. Utilice los tres parámetros siguientes si cree que la parte en cuestión tiene demasiado (o podría utilizar algo más de) vibrato.
Nota: Algunos Tones "V" contiene un vibrato natural (muestreado) cuya profundidad o velocidad no puede modificarse.

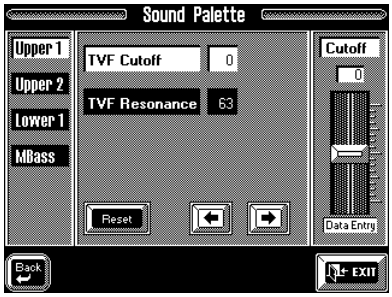
Vibrato Rate [-64~63]— Este parámetro ajusta la velocidad de la modulación de la afinación. Los ajustes positivos (+) hacen que la modulación de la afinación predefinida sea más rápida, y los ajustes negativos (–) hacen que sea más lenta.

Vibrato Depth [-64~63]— Este parámetro ajusta la intensidad de la modulación de la afinación. Los ajustes positivos (+) significan que el "trino" será más prominente, mientras que los ajustes negativos (–) harán que sea más superficial.

Vibrato Delay [–64~63]— Este parámetro ajusta el tiempo necesario para que empiece el efecto de vibrato. Los ajustes positivos (+) alargan el tiempo antes de que empiece el vibrato, y los valores negativos hacen que sea más corto.

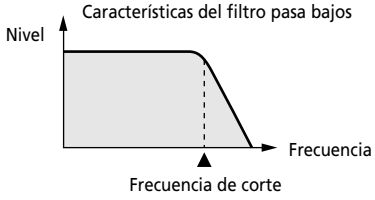
Nota: Existen parámetros de modulación adicionales que pueden controlarse mediante el Aftertouch (consulte la página 189). Utilícelos para WahWah (modulación del TVF) o tremolo (modulación de la amplitud).

Timbre (TVF)



Si modifica los ajustes del filtro podrá controlar el timbre (tono) del sonido. El VA-76 utiliza *Filtros pasa bajos* (LPF) que permiten pasar sólo las frecuencias por debajo de la frecuencia especificada. La frecuencia a la que el filtro empieza a "cortar" armónicos se conoce como la *Frecuencia de corte*. Si modifica el ajuste de la frecuencia de corte puede hacer que el sonido sea más brillante o más oscuro. La frecuencia de corte puede cambiar en el tiempo, controlada por la "envolvente". Si define los ajustes de filtro y de envolvente podrá crear sonidos con movimiento y expresión.

TVF Cutoff [-64~63]— Los ajustes de Cutoff positivos permitirán pasar más armónicos, con lo que el sonido será más brillante. Cuanto más alto sea este valor en la dirección negativa, menos armónicos pasarán, y el sonido será más suave (oscuro).

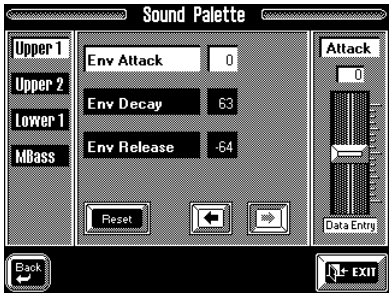


Nota: Para algunos sonidos, los ajustes positivos (+) de Cutoff no producirán ningún cambio audible debido a que el parámetro Cutoff preprogramado ya está ajustado al valor máximo.

TVF Resonance [–64~63]— Éste es un parámetro que se asocia invariablemente con un sintetizador. Al aumentar el valor de Resonance, los armónicos del área de la frecuencia de corte se enfatizarán, creando un sonido con un carácter fuerte.

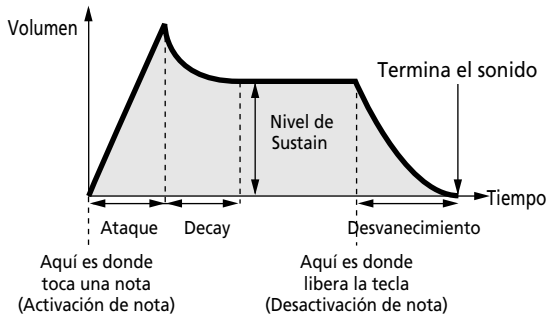
Nota: Para algunos sonidos, los ajustes negativos (-) de Resonance no producirán ningún cambio audible debido a que el parámetro Resonance preprogramado ya está ajustado al valor mínimo.

Envelope



El volumen de un instrumento cambia con el tiempo, desde el momento en que empieza a sonar la nota hasta que ésta desaparece. Este cambio puede representarse con un gráfico, tal como muestra la siguiente figura. La forma de la envolvente es única para cada instrumento, y es un elemento importante para distinguir los sonidos que oímos. La envolvente de los sonidos de instrumentos musicales puede cambiar según la manera en que se toca el instrumento. Por ejemplo, si toca una trompeta con mucha fuerza, el ataque será rápido y el sonido será fuerte. Pero si toca una trompeta con suavidad, el ataque será más lento. Para ajustar el ataque de un sonido, puede modificar el tiempo de ataque de la envolvente. Si modifica los valores de la envolvente podrá simular las características de muchos instrumentos diferentes.

Los parámetros de la envolvente afectan tanto al volumen (o amplitud) como al filtro. Si ha bajado la frecuencia de corte, ésta subirá cuando suba la envolvente, y caerá cuando caiga la envolvente.



Env Attack [–64~63]— Este parámetro ajusta el inicio del sonido. Los valores negativos aceleran el ataque, con lo que el sonido pasa a ser más agresivo.

Env Decay [–64 ~63]— Este parámetro ajusta el tiempo durante el cual el sonido caerá desde el punto más alto del ataque hasta el nivel de sustain.

Nota: Los sonidos de percusión tienen normalmente un nivel de sustain 0. Los sonidos de piano y guitarra son de esta categoría. Por lo tanto, el hecho de mantener pulsadas las teclas durante un tiempo tendrá muy poco efecto sobre la duración de las notas que toque.

Env Release [–64~63]— Este parámetro ajusta el tiempo durante el cual el sonido caerá después de soltar la nota y hasta que ésta deje de oírse. La frecuencia de corte también caerá según este ajuste.

9. Registros – Programas de usuario

El VA-76 dispone de 128 Programas de usuario que permiten guardar prácticamente todos los ajustes (o registro) que defina en el panel frontal. Antes de observar los Programas de usuario en detalle, hay algo que debemos recalcar. *Todos los ajustes relacionados con el MIDI deben escribirse en un Grupo MIDI* (consulte la página 207).

Los ajustes MIDI no se guardan en los Programas de usuario. La razón es muy simple: Probablemente necesitará muchas más memorias para las canciones que para los equipos MIDI. Escribir los ajustes MIDI en un Programa de usuario haría que el proceso de carga fuera más lento.
Nota: Es perfectamente posible enlazar un Grupo MIDI a un Programa de usuario, con lo cual el Programa de usuario en cuestión también cargará el Grupo MIDI enlazado (consulte la página 130).

Para las memorias Disk Link y Disk User, el VA-76 también memoriza el nombre. Si en el momento de recuperar un Programa de usuario de este tipo no es posible acceder al Estilo, la pantalla responderá con

(Existe un mensaje similar para los Estilos de un disquete.) Pulse [ZIP Eject] para expulsar el disco Zip actual (o el botón de expulsión de la unidad para disquetes), e inserte el disco apropiado. Si está seguro que no dispone del disco necesario, pulse el campo [EXIT]. En este caso, el VA-76 seguirá utilizando el último Estilo seleccionado.

Un sistema similar se aplica a las Canciones. Un Programa de usuario también puede programarse para que prepare de manera automática la canción deseada, con lo cual todo lo que deberá hacer es pulsar [PLAY ►] para iniciar la reproducción. Esto es lo que ocurre si inserta el disco equivocado (Zip o disquete):

Consulte más arriba para saber qué debe hacer a continuación.

9.1 Escribir sus ajustes en un Programa de usuario

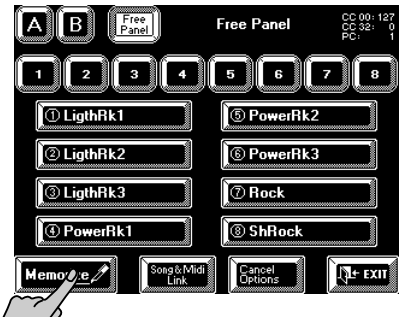
Es aconsejable guardar los ajustes de manera frecuente, aunque deba seguir modificándolos. Estas versiones intermedias permiten volver al punto previo siempre que no está satisfecho con las últimas modificaciones. Utilice los Programas de usuario como "buffers de recuperación" para poder volver a los ajustes previos e ignorar las últimas modificaciones.

Guarde los ajustes después de...

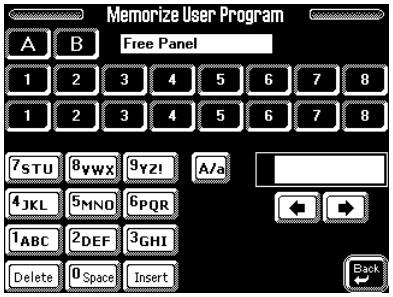
- …ajustar los parámetros de VariPhrase;
- …cambiar los ajustes Output Assign de la parte;
- …definir las funciones de los botones PAD;
- …seleccionar Tones para las partes del teclado;
- …seleccionar un Estilo, la primera división, y después de ajustar el tempo;
- …asignar otros Tones a las partes del Arranger;
- …editar los ajustes del mezclador.

Es decir, cada vez que esté satisfecho con los ajustes que acaba de realizar. De esta manera, las subsiguientes modificaciones podrá deshacerse cargando los ajustes del Programa de usuario "provisional" que no desea perder.

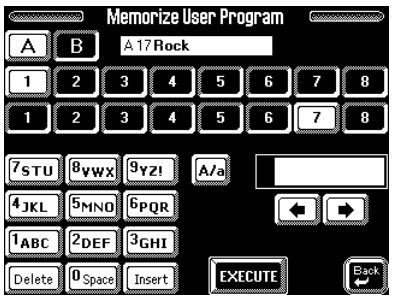
1. Pulse el campo [Usr Prg] en la página Master.
La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



2. Pulse el campo [MEMORIZE].



3. Utilice los campos [A]/[B] **y los campos numéricos para seleccionar el grupo, el banco y el número de memoria en que desea guardar los ajustes.**



El paso final antes de escribir los ajustes en un Programa de usuario es asignar un nombre a los ajustes. Sólo deberá hacerlo la primera vez que escriba (o "memorice") ajustes nuevos en un Programa de usuario. Por otro lado, también puede asignar un nombre al Programa de usuario más adelante y a continuación volverlo a escribir en la misma dirección. Si lo hace ahora, no deberá preocuparse de cambiar el nombre del Programa de usuario.

Utilice un nombre que resuma de alguna manera el contenido de la memoria. El nombre de la canción para la que vaya a utilizar estos ajustes es probablemente el nombre más explícito que puede utilizar.

4. Consulte la página 68, donde se explica la manera de entrar el nombre deseado.

Es perfectamente posible programar varios Programas de usuario para una canción. Seleccionar un Programa de usuario es mucho más rápido que acceder a una de las funciones del VA-76, modificar los ajustes, etc., mientras toca. Puede programar un Programa de usuario para la primera parte de una canción, otro para la parte central, y un tercero para la sección final. Si lo hace podrá "tocar" con los ajustes de efectos de las partes del teclado y/o del Arranger, o de la parte VariPhrase, por ejemplo.

5. Pulse el campo [EXECUTE].

La pantalla confirma que los ajustes se han escrito en la memoria seleccionada y vuelve a la página del paso (1) de la página 127.

9.2 Seleccionar Programas de usuario

Free Panel

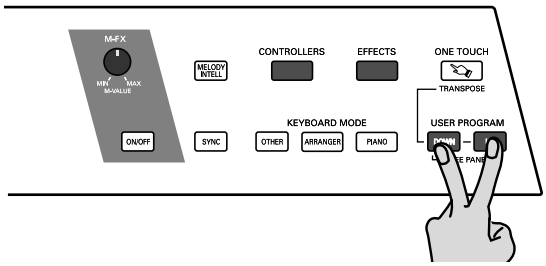
Para la reproducción del Song Composer, o siempre que desee empezar desde cero, debería seleccionar siempre el Programa de usuario predefinido *FreePanel*, que contiene los ajustes por defecto del VA-76.

Los ajustes de Free Panel pueden cambiarse y seleccionarse en cualquier momento, es decir, incluso después de seleccionar un Programa de usuario "normal".

La memoria Free Panel puede seleccionarse de dos maneras:

a) Pulse a la vez los botones User Program [DOWN] y [UP];

—o—



b) Pulse el botón [USER PROGRAM] y a continuación pulse el campo [Free Panel] en la página de pantalla que aparecerá.

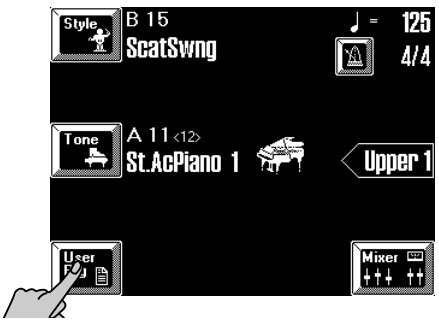
Nota: Free Panel es de sólo lectura. No es posible escribir información en esta memoria.

Nota: Si no especifica un Programa de usuario para la función Startup (consulte la página 131), también podrá cargar los ajustes de Free Panel apagando el VA-76 y volviendo a ponerlo en marcha.

Seleccionar un Programa de usuario (Grupo, Banco, Número)

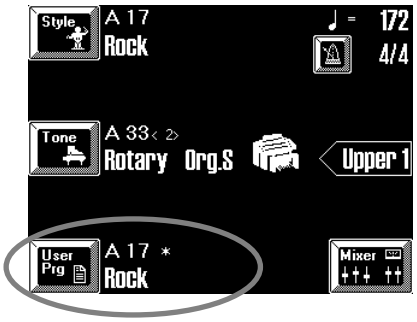
Seleccionar Programas de usuario es exactamente igual que seleccionar Tones: puede trabajar con la sección BANK/NUMBER (después de pulsar [USER PROGRAM], desde la pantalla, o ambos). Consulte los detalles en las páginas 37 y 39.

En lugar de pulsar el botón [USER PROGRAM], también puede pulsar el campo [Usr Prg] en la página Master.



Existen dos grupos (A y B), con ocho bancos y ocho memorias cada uno. Puede seleccionar el grupo (A o B) y el banco (1~8) algo antes de la parte de la canción en que desea aplicar los nuevos ajustes. Sólo cuando especifique el *número* de Programa de usuario se cargarán los ajustes correspondientes.

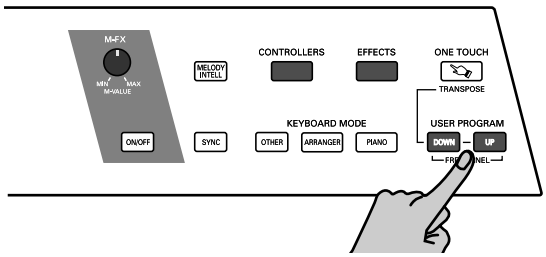
El nombre del Programa de usuario seleccionado aparecerá en la página Master:



El asterisco (*) sólo aparece cuando cambia un ajuste de parámetro después de cargar un Programa de usuario. Esto es para alertarle de que los ajustes actuales no corresponden con los que ha recuperado. Si los prefiere a los ajustes originales, deberá volverlos a escribir. Consulte la página 127.
Nota: No es necesario cargar todos los ajustes de un Programa de usuario. Consulte "Cargar selectivamente ajustes de Programas de usuario (User Program Cancel Options)".

Seleccionar Programas de usuario utilizando los botones [DOWN][UP]

El siguiente método es especialmente útil si ha programado dos o más Programas de usuario para una canción o si la secuencia de Programas de usuario se corresponde exactamente con la secuencia de la canción que va a tocar (es decir, los ajustes de la primera canción o parte de canción en la memoria A11, los ajustes de la segunda canción o parte de canción en A12, etc.). Si pulsa [DOWN] o [UP] seleccionará de manera inmediata el Programa de usuario siguiente o precedente.



[UP]— Selecciona el siguiente Programa de usuario (por ejemplo A13 si ha seleccionado A12 antes de pulsar este botón).

[DOWN]— Selecciona el Programa de usuario precedente (por ejemplo A11 si ha seleccionado A12 antes de pulsar este botón).
Nota: Si pulsa [UP] después de seleccionar A88, el VA-76 seleccionará B11. De la misma manera, si pulsa [DOWN] después de seleccionar B11, el VA-76 seleccionará A88, y así sucesivamente.

Los Programas de usuario también pueden seleccionarse utilizando el conmutador de pedal conectado al zócalo FOOT SWITCH del panel posterior. Consulte "UsrPrg Up" y "UsrPrgDown" en la página 191.

Cargar selectivamente ajustes de Programas de usuario (User Program Cancel Options)

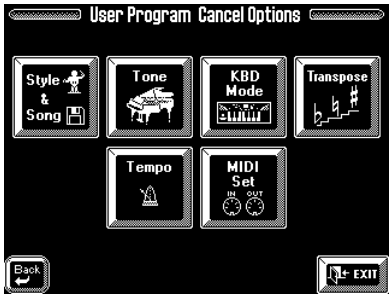
El VA-76 ofrece diversas opciones que permiten conservar ciertos ajustes del Programa de usuario previo al seleccionar otro Programa de usuario. Puede utilizarlas para asignar rápidamente otros Tones a las partes del teclado y/o del Arranger *sin* cargar los parámetros de Estilo contenidos en el nuevo Programa de usuario, por ejemplo.

Ahora veremos las posibilidades. La opción Cancel deseada puede ajustarse desde la pantalla:

1. Pulse el botón [USER PROGRAM] o el campo [Usr Prg] en la pantalla.

2. Si necesita un Programa de usuario diferente, selecciónelo; en caso contrario…

3. …pulse el campo [Cancel Options].
La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



4. Pulse el campo correspondiente a los ajustes que *no* desee recuperar.
Para ignorar la información de selección de Tone de un Programa de usuario nuevo, pulse el campo [Tone] para que pase a visualizarse en blanco.

Style & Song— Pulse este campo si no deben cargarse los ajustes relacionados con el Arranger (Estilo y División) o la Canción (consulte "Enlazar una canción a un Programa de usuario" en la página 130).

Tones— Pulse este campo para ignorar la selección de Tone para las partes del teclado al recuperar un Programa de usuario diferente.

KBD Mode— Pulse este campo para ignorar los ajuste del modo de teclado (Whole/Split) y de Arranger Chord (Standard/Piano Style, Left/Right, etc.).

Transpose— Pulse este campo para ignorar la Transposición (valor y modo) contenida en cada Programa de usuario.

Tempo— Pulse este campo si debe ignorarse el ajuste de tempo contenido en cada Programa de usuario.

MIDI Set— Pulse este campo si no debe cargarse el grupo MIDI enlazado. Esto permite utilizar un Programa de usuario, que originalmente ha programado para una configuración MIDI determinada, con una configuración MIDI diferente. Los canales MIDI actuales, los ajustes de filtro, etc., (consulte la página 201) no cambiarán.

Si pulsa uno de estos campos sin después seleccionar un Programa de usuario no ocurrirá nada. Sólo al seleccionar otro Programa de usuario se aplicará el filtro (ya que esto es lo que son las opciones de User Program Cancel) de información seleccionado.

Para volver a cargar todos los ajustes del nuevo Programa de usuario, pulse los campos Cancel que se visualicen en blanco (para que vuelvan a visualizarse en azul).

Si ha activado una de las opciones Cancel, el campo [Cancel Options] de la página de selección de Programas de usuario contendrá una marca(✓):

9.3 Funciones automáticas para Programas de usuario

Song & MIDI (Set) Link

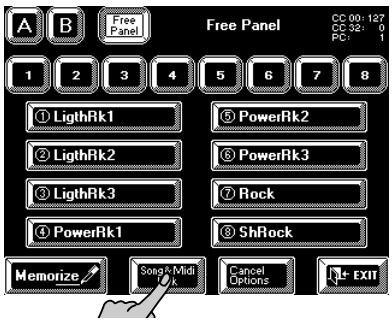
Song & MIDI (Set) Link son dos funciones que permiten:

a) *enlazar una Canción a cada Programa de usuario*, con lo cual al recuperar un Programa de usuario también se preparará la canción en cuestión. Las canciones residen en disco, lo cual significa que el disco debe estar insertado. En caso contrario, este sistema no funcionará. Todo lo que necesita hacer a continuación es pulsar el campo [PLAY ▶] Song Composer para iniciar la reproducción de la canción.

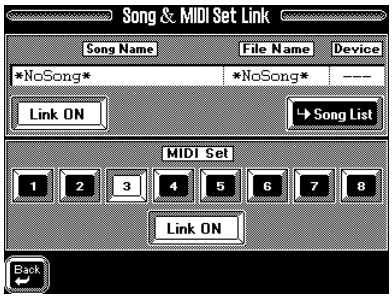
b) *enlazar un Grupo MIDI a cada Programa de usuario*. Consulte la página 207 para los detalles acerca de los Grupos MIDI. Estos contienen todos los ajustes MIDI para todas las secciones y partes del VA-76. Si enlaza un Grupo MIDI a un Programa de usuario podrá reconfigurar completamente no sólo el VA-76, sino también la manera en que éste (a) controlará los instrumentos MIDI externos y (b) se controlará desde otros instrumentos MIDI.

1. Pulse el botón [USER PROGRAM] o el campo [Usr Prg] en la pantalla.

2. En la página de pantalla que aparecerá a continuación, pulse el campo [Song & MIDI Link]:



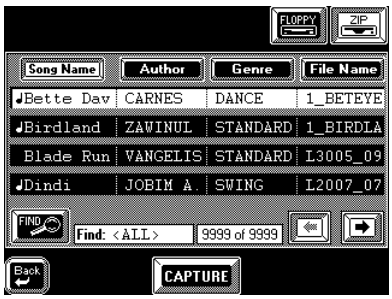
La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



Enlazar una canción a un Programa de usuario

3. Inserte un Zip o un disquete en la unidad de discos (apropiada).

4. Pulse el campo [➡Song List] para pasar a la página de pantalla en la que puede seleccionar una canción.



Consulte la página 31. Puede seleccionar una Canción de un Zip o de un disquete. Tenga en cuenta que la información de Canción no se carga en la memoria de Programa de usuario. Deberá insertar el disco Zip o el disquete en la unidad antes de recuperar este Programa de usuario. (En caso contrario, aparecerá un mensaje de error. Consulte la página 127.)

5. Pulse el campo Song [Link OFF] para que visualice [Link ON] si debe prepararse la canción seleccionada cada vez que selecciona este Programa de usuario.

Nota: No olvide escribir el Programa de usuario después de cambiar estos ajustes (consulte la página 127).

Nota: Si no se ha cargado la canción deseada, compruebe las opciones Cancel (consulte la página 129). El mensaje en cuestión puede haberse filtrado.

Enlazar un Grupo MIDI a un Programa de usuario

Los Grupos MIDI son "Programas de usuario para parámetros MIDI". Existen ocho memorias de este tipo (consulte la página 207). Si utiliza regularmente el VA-76 en diferentes entornos MIDI (estudio, en vivo, conjunto), preparar tres Grupos MIDI y vincularlos a los Programas de usuario que utiliza normalmente en el estudio, en vivo, etc., puede ayudarle a ahorrar mucho tiempo. En otras situaciones, estos vínculos pueden ser **peligrosos**, ya que reconfigurarían los parámetros MIDI del VA-76 sin que lo supiera.

6. Pulse un campo MIDI Set [1]~[8] para seleccionar el Grupo MIDI deseado.

7. Pulse el campo MIDI Set [Link OFF] par que pase a [Link ON] si el Grupo MIDI seleccionado debe recuperarse cada vez que selecciona este Programa de usuario.
Nota: No olvide escribir el Programa de usuario después de cambiar estos ajustes (consulte la página 127).

8. Pulse el campo [← Back] y el campo [EXIT] para volver a la página Master.

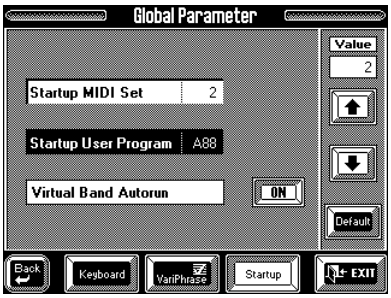
Selección de un Programa de usuario al activar el equipo

Cada vez que ponga en marcha el VA-76, éste seleccionará de manera automática el Programa de usuario 00 *Free Panel* (consulte la página 128). Pero quizás desea ser "operativo" al instante (sin utilizar la función Virtual Band). En este caso, indique al VA-76 el Programa de usuario que deberá recuperar al activarse:

1. Pulse el botón[FUNCTION MENU].

2. Pulse el campo [Global Parameter] en el menú *Function*.

3. Pulse el campo [Startup] en la fila inferior de la pantalla.



4. Pulse el campo [Startup User Program] para que éste pase a visualizarse en blanco.

5. Utilice [↑][↓] o el dial [TEMPO/DATA] para seleccionar el Programa de usuario que se recuperará.
Si no desea recuperar ningún Programa de usuario, seleccione "Off".

6. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.

10. Song Composer (conceptos básicos)

El Song Composer del VA-76 es un reproductor/grabador de Archivos MIDI Estándar con la ventaja adicional de que también puede actuar como un secuenciador de 16 pistas si es necesario.

El Composer del VA-76 lee los archivos MIDI Estándar compatibles con GM/GM2/GS.

Nota: Es posible que se confunda con los términos "Canción" y "Archivo MIDI Estándar" que utilizamos en este capítulo. No hay absolutamente ninguna diferencia, ya que las canciones del VA-76 se guardan en disco como Archivos MIDI Estándar.

Nota: El secuenciador de acordes de los modelos previos de Roland se ha sustituido por una función de grabación todavía más amable con el usuario (2nd Trk): Consulte la página 66.

10.1 Algunos comentarios sobre la grabación de canciones

Esta sección sólo contiene algunos consejos acerca de la grabación de canciones propias. Consulte "Detalles de Song Composer" en la página 65, donde encontrará información útil.

Formatear un disco

Las canciones que graba se guardan en primer lugar en la memoria RAM de canción del VA-76. No obstante, al pulsar el campo [EXIT] mientras se visualiza una página del Song Composer, se le pedirá que la guarde en un disco. Ésta es la razón por la que debe preparar un disquete o un Zip. Si prefiere utilizar un disquete, seleccione un disquete 2HD (alta densidad) fiable.

Aunque el VA-76 también puede leer discos formateados para MS-DOS, es aconsejable formatear todos los discos que vaya a utilizar con el VA-76. Esto es especialmente cierto para los discos Zip: durante el formateado, el VA-76 también crea varias carpetas en las que van a guardarse los archivos. Un disco Zip formateado para MS-DOS no contiene estas carpetas, lo cual puede provocar algún problema.

Nota: Tenga cuidado de no formatear nunca el disco Zip entregado con el VA-76. Sería una pena perder todo este precioso material que contiene.

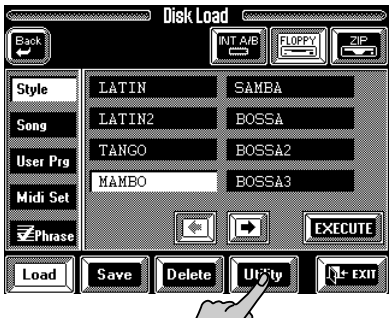
1. Inserte un Zip o un disquete en la unidad de discos (apropiada).

2. Pulse el botón [FUNCTION MENU].

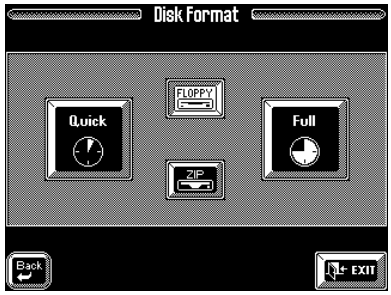
3. En la pantalla que aparecerá ahora, pulse el campo [Disk].

4. Pulse el campo [Utility] en la fila inferior.

La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



5. En la pantalla que aparecerá ahora, pulse el campo [Format].



6. Pulse el campo correspondiente al tipo de disco que desee formatear (Zip o disquete).

7. Pulse el campo correspondiente al tipo de formateado que desee utilizar:

Quick— Seleccione esta opción para "inicializar" discos nuevos (normalmente formateados para MS-DOS). Esta opción es mucho más rápida que la opción *Full*.

Full— Esta opción sólo es necesaria para los discos que haya utilizado en plataformas con una estructura de información y de formato diferentes.

La pantalla responderá con:

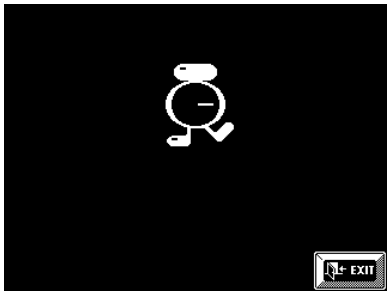
(En el caso de un disquete, en lugar de "ZIP" aparecerá "Floppy", evidentemente.)

8. Pulse el campo [YES] para formatear el disco.

Pulse [NO] para volver a la página de pantalla previa sin formatear el disco.

Nota: Si es necesario, consulte la página 62, donde se explica la manera de expulsar el disco Zip.

Si pulsa [YES], la pantalla mostrará un reloj animado para indicar que el disco se está formateando.



Puede salir de esta página de pantalla sin interrumpir el proceso pulsando el campo [EXIT]. Esto permite realizar otras tareas mientras el VA-76 sigue formateando el disco.

Antes de grabar

Aunque puede grabar sin utilizar el Arranger, no es probable que lo desee. Aquí tiene algunas cosas que debe hacer antes de empezar a grabar:

1. Detenga la reproducción del Arranger.

2. Asigne los Tones deseados a las partes de teclado que desee utilizar para la grabación. Seleccione la VariPhrase deseada si desea utilizarla para la grabación.
Nota: Las notas tocadas con la parte VariPhrase sonarán diferentes en otros instrumentos compatibles con SMF, ya que el procesador VariPhrase no cumple con las especificaciones del formato GM/GM-2/GS. Si sólo desea reproducir sus canciones utilizando el VA-76 (o un VA-7), no habrá ningún problema para utilizar las posibilidades de la parte VariPhrase.

3. Seleccione el modo de teclado deseado (consulte la página 34).

4. Seleccione el modo Arranger Chord deseado (consulte la página 102).

5. Seleccione el Estilo, la división, etc. que desee utilizar.

6. Prepare los ajustes de Orchestrator y Morphing deseados (consulte la página 62).
Existen como mínimo tres otras maneras de configurar el VA-76:

a) Utilice la función Virtual Band (consulte la página 22).

b) Seleccionar el Programa de usuario que contiene todos los ajustes necesarios para la canción que va a grabar (consulte la página 128).

c) Seleccionar un Estilo mientras la función One Touch (consulte la página 29) está activada.

7. Consulte la página 65, donde se explica lo que debe hacer ahora.

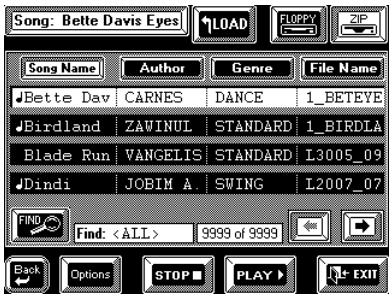
10.2 Song List: buscar canciones en un disco (Find)

Igual que el Arranger, el Song Composer ofrece un sistema inteligente para localizar la canción deseada en un disco Zip. Las páginas de pantalla para los disquetes tienen un aspecto similar, pero no incluyen los campos [Author] y [Genre], ni las funciones Find.

La función *Find* de Song List es muy similar a la función Find para Estilos musicales. Consulte "Find: localizar Estilos en un disco Zip" en la página 109. No obstante, un elemento tiene un nombre diferente, ya que tiene más sentido: *Author* sustituye a la entrada "Country" de la función Find para Estilos musicales. Aparte de esto, la función *Song List* debe resultarle familiar. La entrada "Author" puede referirse al artista que ha hecho famosa la canción, o al compositor (que puede ser una persona diferente, como ya debe saber).

1. Pulse el botón [SONG COMPOSER].

2. En la pantalla que aparecerá ahora, pulse el campo [Song List].



3. Consulte la página 109, donde se explican los principales pasos operativos.

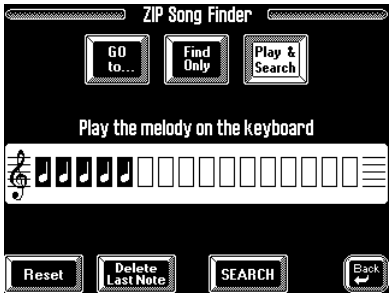
Play & Search: localizar canciones tocando algunas notas

La función Play & Search (o P&S) es similar a un ayudante con mucho talento. Puede pedir al VA-76 algo similar a lo siguiente: "cuál es el nombre de la canción que hace …" (y a continuación tocar el tema principal). Aquí se explica la manera de utilizar esta excitante función:
Nota: Esta función sólo está disponible para discos Zip, con lo cual debe pulsar el campo [ZIP] (junto a [LOAD] y [FLOPPY]).

1. En la página Zip Song Options (consulte más arriba), pulse el campo [Find].
Ahora dispondrá de tres opciones: [GO To…], [Find Only], y [Play & Search].

2. Pulse el campo [Play & Search].

La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



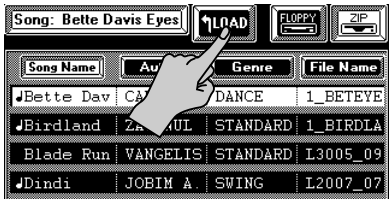
3. Toque las notas de la canción que el VA-76 debe encontrar.
El tono y el ritmo tienen poca importancia. (¡Pero los intervalos deben ser correctos!) Los cuadros de nota mostrarán una nota negra para cada nota que toque. Cinco "cuadros de nota" significan que ha tocado cinco notas.

4. Si comete algún error, proceda de la siguiente manera para corregirlo:

- Pulse el campo [**Delete Last Note**] si sólo desea corregir la última nota.
- Pulse [**Reset**] para borrar todas las notas que ha tocado hasta este momento.
  A continuación vuelva a tocar las notas.

5. Pulse el campo [SEARCH] para iniciar la búsqueda de las Canciones que coincidan con la melodía reproducida.
La pantalla volverá a la página de lista ZIP (consulte el paso (2) anterior). Esta vez, en la ventana de lista sólo aparecerán los nombres de las canciones que contengan el fragmento que ha tocado. Ésta es la razón por la que el contador puede visualizar algo similar a "12 de 301".

6. Pulse el campo de la Canción deseada, y a continuación pulse el campo [LOAD].



7. Pulse [←Back] para volver a la página principal del Song Composer e iniciar la reproducción de la canción.
Tenga en cuenta que la función Play & Search no puede aplicarse a todas las canciones. En realidad, la información de P&S no es un "estándar" del formato MIDI Estándar (y, por lo tanto, no forma parte de los archivos en si). Pertenece a la información de la base de datos que se encuentra en un disco Zip del VA-76.

Las canciones para las que exista información de Play & Search estarán marcadas con un símbolo de nota (♩) a la izquierda de sus nombres en la página Song List.

Nota: También puede programar esta información para Canciones para las que aún no esté disponible. Consulte "P&S Input" en la página 140.

10.3 Funciones de reproducción de canción

La reproducción de un Archivo MIDI Estándar requiere la inserción de un disco que contenga los archivos de canción en la unidad de discos correspondiente, y la selección de la canción deseada. Consulte "Escuchar Archivos MIDI Estándar" en la página 31.

La reproducción de canción transforma el VA-76 en un módulo de sonido GM2/GS, con lo cual se desactiva la sección del Arranger del instrumento. Para salir de este modo simplemente debe pulsar el campo [EXIT].

Las partes de teclado permanecen activas en el modo Composer, y es posible enmudecer o reproducir en solo cualquier parte de la canción que va a reproducir. De esta manera, también podrá utilizar Archivos MIDI Estándar como pistas de acompañamiento.

Al reproducir alguna de sus propias canciones en la que haya utilizado la parte VariPhrase y sus propias frases (Memoria de usuario), deberá cargar la frase o frases en cuestión antes de iniciar la reproducción. Consulte la página 69.

Antes de iniciar la reproducción de canciones para las que no haya ningún Programa de usuario, pulse a la vez User Program [DOWN] y [UP] para seleccionar el Programa de usuario por defecto (Free Panel). La memoria Free Panel contiene los ajustes por defecto para todas las partes, y es la única garantía de que las canciones del disco sonarán exactamente de la manera deseada por el artista que las ha grabado.

Por otro lado, el VA-76 también permite modificar la manera en que se reproducirán los Archivos MIDI Estándar (consulte "Header Post Edit" en la página 161). Por lo tanto, puede "personalizar" la reproducción de los Archivos MIDI Estándar.

Nota: El VA-76 también permite programar Cadenas de canciones (o "Grupos de canciones" en los modelos previos). Consulte "Cadenas de canciones" en la página 137.

Nota: Las canciones de un disquete o un Zip pueden vincularse a un Programa de usuario, con lo cual al seleccionar este Programa de usuario se preparará de manera automática la canción deseada. Todo lo que deberá hacer entonces es iniciar la reproducción. Consulte "Enlazar un Grupo MIDI a un Programa de usuario" en la página 131.

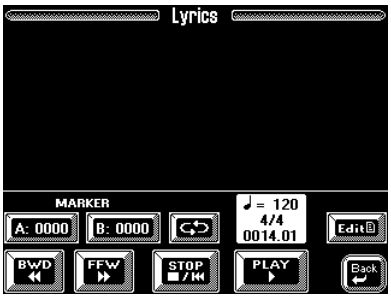
Función Lyrics

Esta función se pensó para permitir leer la letra de la canción del Composer que se esté reproduciendo, al estilo karaoke: las palabras que debe cantar se marcarán en el momento preciso. Tenga en cuenta que esta función só0lo está disponible para Archivos MIDI Estándar con letra de canción. Pregunte los detalles a su distribuidor.

1. Inserte un disco Zip o un disquete en la unidad de discos apropiada y seleccione el Archivo MIDI Estándar con la información de letra de canción que desee reproducir.
Nota: Los Archivos MIDI Estándar del disco Zip no contiene información de Lyrics.

2. Pulse el botón [SONG COMPOSER].

3. En la pantalla que aparecerá ahora, pulse el campo [Lyrics].
La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



4. Pulse el campo [PLAY ►] para iniciar la reproducción de la canción.
La letra de la canción aparecerá ahora en la pantalla:

5. Pulse el campo [STOP ■|◄] para detener la reproducción, o el campo [←Back] para volver a la página principal del Song Composer.
Nota: También puede programar y editar letras usted mismo. Consulte la página 157.

Avance rápido, rebobinado, y reinicio

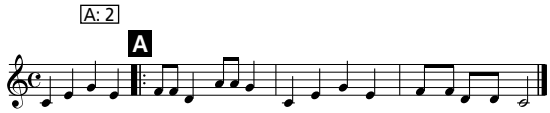
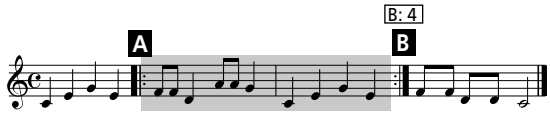
Para avanzar rápidamente o rebobinar dentro de la canción actual, en primer lugar pulse [PLAY ►] y a continuación [FFW ►►] para avanzar rápidamente o [◄◄ BWD] para rebobinar. Si pulsa [FFW ►►] pasará al siguiente compás de la canción actual, mientras que [◄◄ BWD] pasa al compás previo al actual. También puede mantener pulsado cualquiera de estos campos para acelerar el proceso de avance rápido o rebobinado. La indicación de compás en la pantalla le ayudará a localizar el compás deseado.

Pulse el campo [STOP ■|◄] de nuevo después de parar la reproducción de la Canción para volver al primer compás de la canción (Reiniciar).

Reproducción en bucle (Marcas)

Otra inteligente función del Song Composer es que puede programar bucles de reproducción. Puede hacerlo durante la reproducción o con el Song Composer desactivado.

1. Seleccione una página del Song Composer en la que aparezcan los campos [A:] y [B:].

2. Pulse [A:] en el punto en que deba empezar el bucle (este campo pasa a visualizarse en blanco).

3. Avance rápidamente hasta el compás en el que deba terminar el bucle, y pulse [B:] (este campo también pasará a visualizarse en blanco).

También puede programar bucles al vuelo. Recuerde, no obstante, que el Composer siempre memoriza el principio (tiempo fuerte) del siguiente compás.

4. Para activar el bucle que acaba de programar, pulse el campo .
Al final del compás B, el Song Composer pasará de manera inmediata al principio del compás A.

5. Para parar la reproducción, pulse el campo [STOP ■|◄].

6. Pulse el campo de nuevo para desactivar el bucle.

Cambiar el tempo de la canción

Es posible cambiar el tempo de la canción (programado) con el dial [TEMPO/DATA] o el botón [TEMPO/TAP] (golpeándolo con el tempo deseado). Estos cambios, no obstante, sólo son temporales, y se sobrescribirán con los mensajes de cambio de tempo contenidos en la información de canción. Además, cada vez que vuelva al principio de la canción utilizando [STOP ■|◄], también volverá a utilizarse el tempo predefinido de la canción.
Nota: Puede editar el tempo utilizando "Header Post Edit" en la página 161.

Reproducir en solo y enmudecer partes

Antes de enmudecer una parte para interpretaciones Minus One, deberá saber la parte (canal MIDI/pista) que toca las notas que no desea oír. Desafortunadamente, el formato de Archivo MIDI Estándar, aunque es muy específico en ciertos aspectos, sigue dejando una gran libertad para los programadores. Localizar la parte que desea enmudecer no es siempre sencillo, aunque el VA-76 puede ayudarle a encontrarla.
Nota: Consulte también "Pistas y canales MIDI" en la página 141.

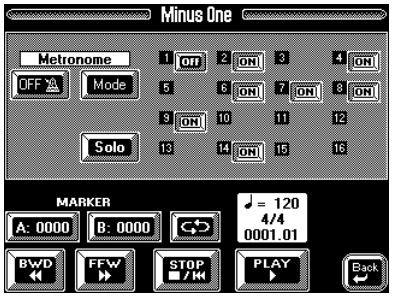
Reproducir partes en solo

Para saber qué parte está asignada a cada canal MIDI, puede utilizar la función Solo. Esta función enmudece todas las partes excepto la actual. Una vez haya aplicado Solo a una parte, podrá añadir otras partes y así activar todas las Partes de canción una después de la otra. Puede utilizar esta función para "mezclas" de Dance y House activando en primer

lugar el bajo, a continuación la percusión, etc., simplemente añadiendo estas pistas a las partes que ya se reproducen en solo. La función Loop (consulte más arriba) puede ser útil para estas aplicaciones para DJs. Aquí se explica la manera de reproducir en solo una o varias partes:

1. Cargue un Archivo MIDI Estándar.

2. En la página del Song Composer (consulte más arriba), pulse el campo [Minus One].
La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



Las entradas [1]~[16] se refieren a los 16 canales MIDI del Archivo MIDI Estándar seleccionado actualmente. Los conmutadores [ON] y [OFF] sólo aparecen para las pistas que contiene información. No obstante, **tenga cuidado**: al iniciar la reproducción de una nueva canción cargada, las indicaciones [ON]/[OFF] no siempre son fiables. Por lo tanto, inicie en primer lugar la reproducción de los 15 primeros compases, reinicie la canción ([STOP ■|◀]) y a continuación reproduzca en solo la o las partes necesarias. Esto también es posible durante la reproducción.

3. Pulse el campo [Solo] (para que pase a visualizarse en blanco). En principio, sólo se reproducirá en solo la pista 4.

4. Ahora pulse el campo [OFF] de la parte que desee escuchar aislada (para que pase a mostrar [ON]).
Para "dejar de reproducir en solo" la pista 4, pulse su campo [ON], para que pase a visualizar [OFF]

También es posible reproducir en solo diversas pistas, lo cual significa que sólo oirá las pistas o canales MIDI cuyo campo [ON/OFF] visualice [ON].

5. Pulse el campo [Solo] de nuevo para desactivar la función Solo.
Nota: Los ajustes de Solo no se escriben nunca en un Programa de usuario. Utilice la posibilidad de enmudecimiento para desactivar las pistas que deben desactivarse al seleccionar el Programa de usuario en cuestión.

Enmudecer pistas/canales MIDI

En esta página (y mientras el campo [Solo] se visualice en azul) también podrá *enmudecer* pistas y canales MIDI. Las partes de canción enmudecidas no suenan durante la reproducción. Es, por lo tanto, lo contrario de la función Solo: aquí deberá seleccionar las pistas o canales MIDI que *no* desea oír.

1. Seleccione la página de pantalla anterior (consulte "Reproducir partes en solo").

2. Pulse el campo [ON] de la pista que desee enmudecer para que pase a visualizar [OFF].
Aquí también puede enmudecer varias pistas a la vez. Si enmudece 15 pistas o canales MIDI, el resultado será el mismo que si pulsa el campo [Solo] y selecciona la pista que desea reproducir en solo (excepto en que debería pulsar 15 campos [ON], lo cual no es muy práctico).
Nota: El status Solo tiene prioridad sobre el status Mute. Para enmudecer una parte reproducida en solo, en primer lugar debe desactivar la función Solo.

3. Pulse el campo [◀Back] para volver a la página del Song Composer, o pase a la siguiente sección.
Nota: Los ajustes de Mute pueden escribirse en un Programa de usuario (consulte la página 127) por lo cual deberá comprobar que enmudece sólo las pistas que no desea oír cada vez que selecciona el Programa de usuario en cuestión.

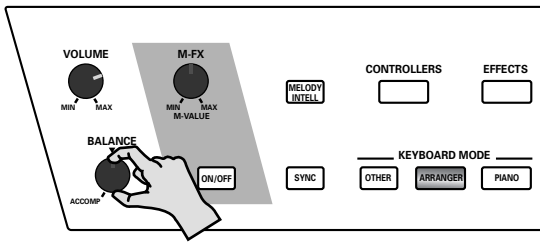
Nota: Consulte también "Header Post Edit" en la página 161, donde se explican algunos parámetros interesantes que puede cambiar y guardar junto con la canción en si, y consulte también "Editar en profundidad una canción de 16 pistas" en la página 148.

Utilizar el metrónomo

Consulte la página 66.

Balance de la canción/parte del teclado

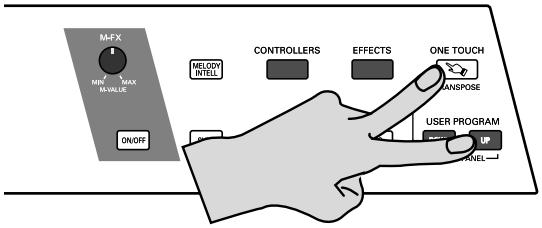
Utilice el mando [BALANCE] del panel frontal para modificar el balance de volumen entre el Archivo MIDI Estándar y las partes de teclado. Gírelo hacia la izquierda para subir el volumen del Archivo MIDI Estándar (ACCOMP), y hacia la derecha para subir el volumen de la parte de teclado (KEYBOARD).



Transpose

Evidentemente, también es posible aprovechar las posibilidades de la función Transpose del VA-76, que puede ser útil si está acostumbrado a tocar una canción concreta en un tono diferente del utilizado en el Archivo MIDI Estándar seleccionado. Existen dos métodos para ajustar la transposición:

① **Mantenga pulsado el botón [ONE TOUCH] y pulse repetidamente el botón User Program [DOWN] o [UP].**



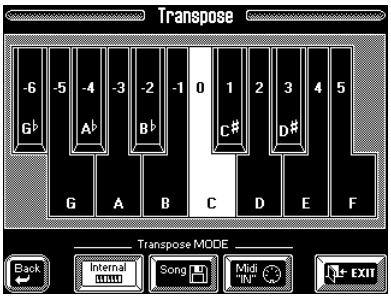
Repita esta operación con el botón "opuesto" (por ejemplo, [DOWN] si antes ha pulsado [UP]) para volver a la afinación estándar. Consulte también l página 53.

Nota: La transposición se aplica a todas las partes excepto la parte MDR (Manual Drums) y la pista/canal MIDI 10 (además de cualquier pista adicional que utilice un Grupo de percusión en lugar de un Tone).

② **Proceda de la siguiente manera:**

a) Pulse el botón [SONG COMPOSER]. La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:

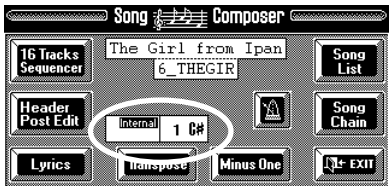
b) Pulse el campo [Transpose]. La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



c) Ajuste el intervalo de transposición deseado (consulte la página 53).

d) Seleccione el modo de transposición deseado (consulte la página 53). Para transponer tanto las partes de teclado como las pistas de canción, active los campos [Internal] y [Song].

El intervalo y el modo de transposición aparecen de la siguiente manera en la página del Song Composer:



10.4 Cadenas de canciones

Las Cadenas de canciones (llamadas "Grupos de canciones" en los modelos previos de Roland) son otra función útil para los artistas que actúan en vivo ya que permiten tomarse un respiro sin dejar la audiencia sin música. Las Cadenas de canciones son en realidad secuencias que especifican el orden en que deben reproducirse los Archivos MIDI Estándar de un disco concreto.

Las Cadenas de canciones puede reproducir de manera contínua hasta 99 canciones de un disco (disquete, Zip), o pueden programarse para pararse al final de cada canción, lo cual significa que deberá iniciar la reproducción de la siguiente canción manualmente.

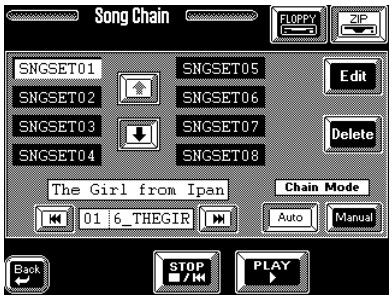
Compilar o editar una Cadena de canciones

1. Inserte en la unidad de discos (apropiada) el disco Zip o el disquete que contenga las canciones que desea combinar en una Cadena.

Nota: No utilice disquetes con Archivos MIDI Estándar disponibles en el mercado, ni el disco Zip ni el disquete. Además, las Cadenas de canciones sólo puede referirse a canciones del mismo disco. Puede utilizar una función Copy antes de proceder (consulte la página 214).

2. Pulse el botón [SONG COMPOSER].

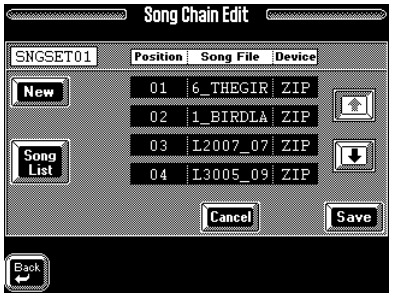
3. Pulse el campo [Song Chain].



4. Pulse el campo [ZIP] o [FLOPPY] para seleccionar la unidad de discos que contenga las canciones que desee "encadenar".

Si desea editar una Cadena de canciones existente, selecciónela pulsando el campo correspondiente. Utilice [⬆][⬇] si no puede ver el nombre de la Cadena de canciones deseada.

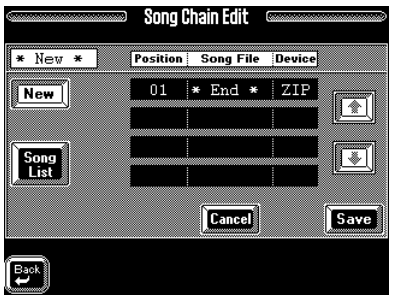
5. Pulse el campo [Edit].



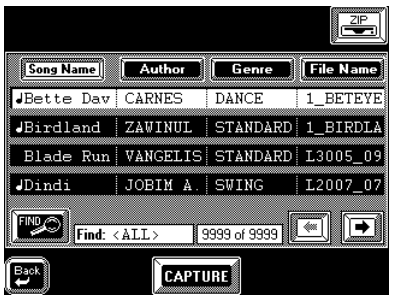
(La pantalla de su VA-76 puede tener un aspecto ligeramente diferente.)

6. Pulse el campo [New] para crear una nueva Cadena de canciones.
Ignore este paso si desea editar (cambiar) una Cadena de canciones existente (la que ha seleccionado más arriba).

La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:

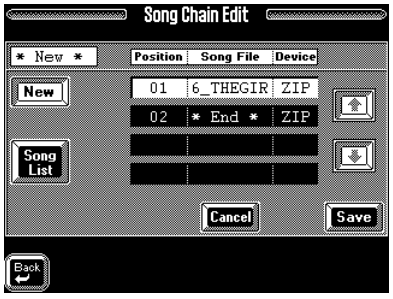


7. Pulse el primer campo de lista (el que muestra "End") y [Song List].



8. Utilice el dial [TEMPO/DATA] para seleccionar la primera canción que se reproducirá en el disco (asignada a la Posición 1).

9. Pulse el campo [CAPTURE].
La entrada "End" se convierte en la Posición "2", mientras que la Posición "1" contiene el nombre del Archivo MIDI Estándar seleccionado.



En el caso de un disco Zip, también puede pulsar el campo [Song List] y utilizar la función para concretar la búsqueda.

10. Pulse el campo de la Posición "2" para que pase a visualizarse en blanco.

11. Repita el paso (11) para compilar la Cadena de canciones.
End es la última entrada. Cualquier canción después de la marca End no se incluirá en la Cadena de canciones.

12. Pulse el campo [Cancel] para eliminar la Posición seleccionada actualmente.
Ésta es la posición que se visualiza en blanco. No es posible eliminar la Posición "End".

Si está editando una Cadena de canciones, puede utilizar los campos [⬆][⬇] para pasar por los pasos disponibles.

13. Pulse el campo [Save] para guardar la Cadena de canciones.
La Cadena de canciones se guardará bajo el primer número disponible. *No es posible asignar un nombre a una Cadena de canciones*.

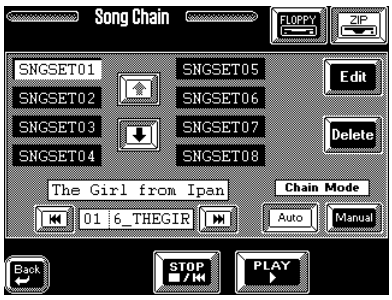
Después de guardar la Cadena de canciones en disco, la pantalla volverá a la página *Song Chain*.

14. Pulse el campo [⬅Back] para volver a la página del Song Composer (consulte más arriba).
La Cadena nueva (o editada) ya estará seleccionada y podrá reproducirse.

Reproducir una Cadena de canciones

Para reproducir una Cadena de canciones, proceda de la siguiente manera:

1. Consulte los pasos (1)~(4) en la página 137.



2. Pulse el campo de la Cadena de canciones que desee reproducir.
Utilice los campos [⬆][⬇] si la Cadena deseada no aparece en ninguno de los 8 campos.

3. Si no desea reproducir toda la Cadena, utilice el campo ⏮ o ⏭ para seleccionar la posición en la que debe iniciarse la reproducción.
Puede utilizar estos campos durante la reproducción o después de pulsar [STOP ■|◀] para pasar al paso siguiente o previo.

4. Pulse el campo [PLAY ▶] para iniciar la reproducción de la Cadena de canciones.
Las canciones de la Cadena de canciones seleccionada se reproducen una después de la otra.

5. Pulse el campo [STOP ■|◀] para parar la reproducción.

Modo Chain

El modo Chain permite especificar la manera en que debe reproducirse la Cadena de canciones seleccionada. Esta función se define típicamente después de seleccionar la Cadena de canciones deseada pero antes de iniciar la reproducción.

Pulse el campo [**Auto**] si la reproducción de la siguiente canción de la Cadena debe empezar de manera automática al terminar la canción actual.

Pulse el campo [**Manual**] si desea controlar el inicio de la reproducción de la siguiente canción. Esto significa que la reproducción se parará de manera automática al final de la canción actual. Para iniciar la siguiente canción deberá pulsar el campo [PLAY ►].

Tenga en cuenta que es perfectamente posible cambiar este ajuste durante la reproducción de una Cadena de canciones. Si empieza con [Auto], tendrá mucho tiempo para tomar algo durante el descanso. Al final del intermedio puede pulsar el campo [Manual] y esperar a que termine la reproducción de la canción actual. A continuación pulse [STOP ■|◄] – y vuelva a entretener a su público.

Eliminar una Cadena de canciones

Para eliminar una Cadena de canciones simplemente debe pulsar el campo [Delete] en la página Song Chain después de seleccionar la Cadena de canciones que ya no necesita. Una Cadena de canciones eliminada no puede recuperarse (deberá volverla a programar de nuevo).

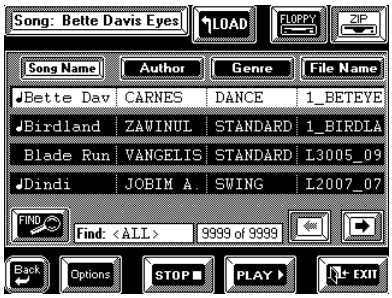
10.5 Opciones de canción

Igual que para la función Style Find, también existen diversas utilidades para cambiar el nombre o eliminar Archivos MIDI Estándar de un disco Zip o de un disquete. Funcionan más o menos igual que las opciones para Estilos. Consulte, por lo tanto, la página 110 y siguientes.

Aquí se explica la manera de seleccionarlas:

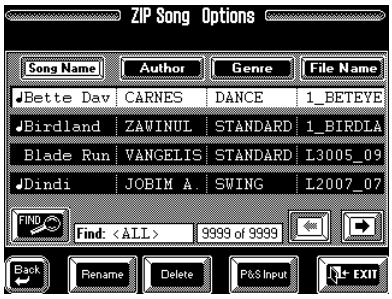
1. Pulse el botón [SONG COMPOSER].

2. En la pantalla que aparecerá ahora, pulse el campo [Song List].

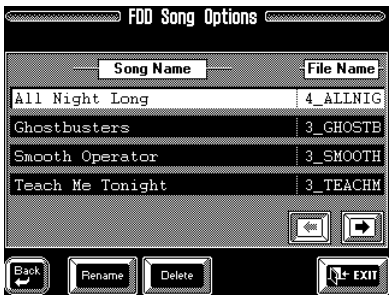


3. En esta página de pantalla, pulse el campo [FLOPPY] o [ZIP].

4. Pulse el campo [Options].
Si ha pulsado el campo [ZIP], la pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



Si ha pulsado el campo [FLOPPY], la pantalla tendrá el siguiente aspecto:



5. Pulse el campo [Rename] o [Delete].
Tenga en cuenta que no existe ninguna entrada "Country" para las canciones. Esta entrada se conoce como "Author".

6. Consulte la página 110, donde se explica la manera de cambiar el nombre o eliminar una canción.
Nota: Las canciones a las que se hace referencia en un Programa de usuario (consulte la página 130) no podrá cargarse de manera automática si cambia el parámetro [File Name] o si las elimina.

Nota: Si cambia el nombre o elimina una canción a la que se hace referencia en Song Chain (consulte la página 138), la posición en cuestión quedará vacía. El VA-76 ignorará estas posiciones vacías durante la reproducción de la cadena en cuestión. (Tenga en cuenta que esto puede hacer que sus descansos sean más cortos si utiliza el VA-76 para actuaciones en directo.)

P&S Input

Esta opción permite programar el tema con el cual se localizará la canción al utilizar la función Play & Search (consulte la página 133). Sólo está disponible para discos Zip.

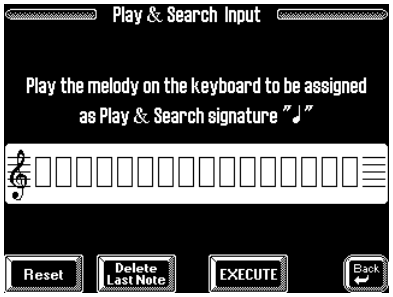
1. Pulse el botón [SONG COMPOSER].

2. Pulse el campo [Song List], y a continuación el campo [ZIP].

3. Seleccione la canción para la que desee programar un tema.

4. Pulse el campo [Options].

5. Pulse el campo [P&S Input].


Play & Search Input
Play the melody on the keyboard to be assigned as Play & Search signature "♩"
Reset
Delete Last Note
EXECUTE
Back

6. Toque las notas del tema más característico (el que probablemente va a tocar al utilizar la función Play & Search para localizar esta canción).
El tono y el ritmo son de poca importancia. (¡Pero los intervalos deben ser correctos!) Los cuadros de nota mostrarán una nota negra para cada nota que toque. Cinco "cuadros de nota" significan que ha tocado cinco notas.

7. Si comete algún error, proceda de la siguiente manera para corregirlo:

a) Pulse el campo [**Delete Last Note**] si sólo desea corregir la último nota.

b) Pulse [**Reset**] para borrar todas las notas que ha tocado hasta este momento.

8. Pulse el campo [EXECUTE] para guardar esta información en un disco Zip.
Las canciones para las que exista información de Play & Search estarán marcadas con un símbolo de nota (♩) a la izquierda de sus nombres en la página Song List.
Nota: La función Play & Search es información de la base de datos que no forma parte de las canciones en si. Esta información reside en un área diferente del disco Zip.

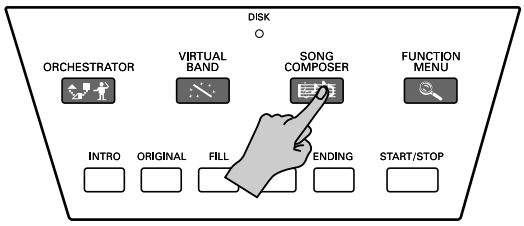
11. Song Composer (16 pistas, etc.)

11.1 Secuenciador de 16 pistas

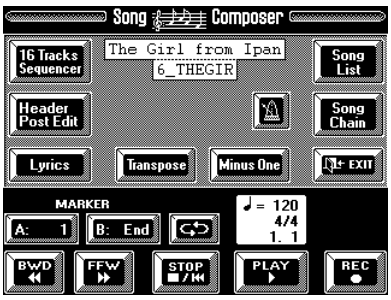
El Song Composer del VA-76 está vinculado a un secuenciador de 16 pistas con muchas funciones de edición que permite refinar las grabaciones en gran detalle.

Seleccionar el secuenciador de 16 pistas

1. Pulse el botón [SONG COMPOSER].



La pantalla pasará a tener ahora el siguiente aspecto:



2. Pulse el campo [16 Tracks Sequencer] para seleccionar el secuenciador de 16 pistas. La pantalla puede adquirir ahora el siguiente aspecto:

Consideraciones generales

El secuenciador de 16 pistas puede utilizarse para grabar secuencialmente en 16 pistas (una pista después de la otra). Puesto que el secuenciador de 16 pistas y el Song Composer comparten la misma memoria RAM, puede crear las primeras pistas utilizando el Song Composer (con o sin el Arranger), y a continuación seleccionar el secuenciador de 16 pistas para añadir nuevas pistas o cambiar las existentes. El Song Composer también permite la grabación de múltiples pistas a la vez, lo cual no es posible con el secuenciador de 16 pistas, en el que sólo puede grabar una pista a la vez, y en el que *el Arranger no está disponible*.

Pistas y canales MIDI

Las pistas están asignadas a los canales MIDI sobre la base 1:1 (es decir, Pista 1= canal MIDI 1,… Pista 12= canal MIDI 12, etc.). Puesto que las partes de teclado se han asignado a los canales MIDI para facilitar la interpretación Minus-One utilizando el Song Composer (consulte la página 32), debería tomarse unos momentos para estudiar la siguiente tabla.

Obviamente, si graba una canción con acompañamiento del Arranger, las respectivas partes (ADR, ABS, etc.) se grabarán en las pistas asignadas a sus canales MIDI.

Pista (parte SMF)	Canal MIDI	Partes del VA-76	
		Song Composer	Arranger
10 (Drums)	10	M.Drumsa	A.Drums
1 (Piano)	1	—	Accomp 1
2 (Bass)	2	M.Bass[a]	A. Bass
3 (Chords)	3	—	Accomp 2
4 (Solo/Melody)	4	Upper1	Upper1
5 (Not specified)	5	—	Accomp 3
6 (Counter-melody)	6	Upper2	Upper2
7 (Not specified)	7	—	Accomp 4
8 (Not specified)	8	—	Accomp 5
9 (Not specified)	9	—	Accomp 6
11 (Not specified)	11	Lower1	Lower1
12 (Not specified)	12	—	M.Bassa
13 (Not specified)	13	VariPhrase	VariPhrase
14 (Not specified)	14	Lower2	Lower2
15 (Not Specified)	15	MEL Int	MEL Int
16 (Not specified)	16	—	M. Drumsa

a.El canal MIDI de estas partes depende de si trabaja con el Arranger (consulte la página 59) o el Song Composer.

Existe también otra pista, llamada M, que se utiliza para grabar el tipo de compás, el tempo, así como los mensajes SysEx generales.

Como puede ver, existen dos partes de teclado (M. Bass, M. Drums) cuya asignación de canal MIDI (y pista) depende de si utiliza el Song Composer para grabar una canción con el Arranger o no. Si está acostumbrado a trabajar con un método concreto, puede utilizar Exchange para transferir la información a las pistas deseadas después de grabarlas. Consulte los detalles en la página 154.

Ejemplo 1: Grabar una pista

Aquí se explica la manera de grabar una pista a una canción de la memoria RAM de canción del VA-76. Esto sólo tiene sentido después de grabar una canción utilizando el Song Composer o después de reproducir una canción de un disco. Consulte la página 145, donde se explica la manera de empezar una canción nueva.

Nota: Aunque lo siguiente puede parecer de entrada algo confuso, verá muy rápidamente que el Secuenciador de 16 pistas utiliza una estructura muy lógica. Siga con nosotros y ejecute todos los pasos indicados para familiarizarse con el funcionamiento del Secuenciador de 16 pistas. Además, lo que aprenda aquí también le será útil para grabar sus propios Estilos musicales.

Nota: Consulte también "Edición sencilla y funciones útiles" en la página 147, donde se explican funciones adicionales que no se cubren aquí.

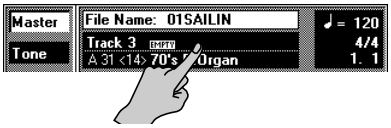
1. Pulse el botón [SONG COMPOSER] y el campo [16 Tracks Sequencer].

2. Si no aparece la siguiente página, pulse el campo [Rec] en la fila inferior de la pantalla.

① ①

3. Pulse el campo [Master] en el ángulo superior izquierdo.
El campo ① del ángulo superior derecho le informa acerca del compás actual y el tipo de compás. Puede utilizar [◄◄ BWD] y [FFW ►►] para pasar a otro compás, o [STOP ■|◄] para volver al principio de la canción. El campo ② muestras las pistas que contienen información y que están activas. Si no aparece ningún conmutador (ni [ON] ni [OFF]), la pista en cuestión aún no contiene información.

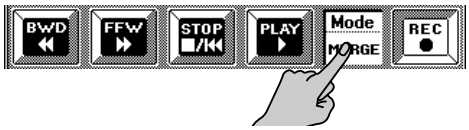
4. Pulse el campo [Track] de gran tamaño que se encuentra aproximadamente en el centro, y utilice el dial [TEMPO/DATA] para seleccionar la pista que desee grabar.



El nombre de la pista seleccionada aparece en el campo [Track] y aparece indicado por un cuadro de color blanco (en el ejemplo anterior, se ha seleccionado la pista 1).

*Nota: Seleccione la pista 13 para grabar la parte VariPhrase. Pero **tenga cuidado**: No puede trabajar con la parte VariPhrase si no se ha asignado a la canción. Deberá inicializar la memoria RAM de canción y activar la parte VariPhrase para utilizarla en el Composer, o inicialice la pista 13. Consulte la página 146.*

Seleccionar el modo (de grabación) y el primer compás



5. Pulse el campo [Mode] y utilice el dial [TEMPO/DATA] para especificar la manera en que se grabará la información.
Seleccione **Erase** si una pista contiene información que desee sustituir con la nueva. Con ello se borrará toda la información de la pista seleccionada desde el punto en que empiece a grabar hasta el final. (Erase se selecciona por defecto para las pistas vacías.)

Seleccione **Merge** para añadir notas nuevas a las ya grabadas en la pista seleccionada. Este modo de grabación es especialmente útil para la pista de percusión (10), ya que podrá grabar en primer lugar el bombo y la caja, a continuación añadir toques de timbal, y por último el charles, por ejemplo.

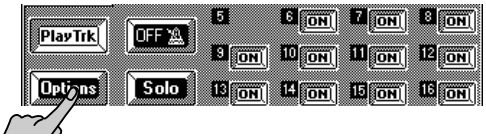
Punch In/Out permite volver a grabar parte de una pista. Seleccione este modo para sustituir una frase que no le guste por una versión nueva. Este método tiene la ventaja de que sólo se sobrescribirá el área que pinche. Consulte también la página 144.

Ajustar el metrónomo y los valores de Quantize y Octave (Opciones)

6. Pulse el campo [ON/OFF] para activar ("ON") el metrónomo (o desactivarlo ("OFF") si no lo necesita).

7. Si también desea especificar cuándo debe sonar el metrónomo, proceda de la siguiente manera:

a) Pulse el campo [Options]:



La pantalla pasará a tener ahora el siguiente aspecto:

b) Pulse el campo Metronome [Mode]. Con ello pasará a una página de pantalla familiar. Consulte los detalles en la página 66.

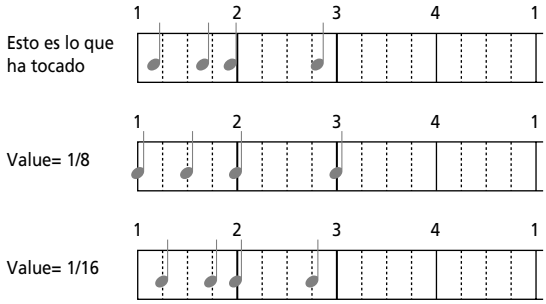
c) Seleccione el modo de metrónomo deseado y pulse [◄Back] para volver a la página anterior

Los dos parámetros siguientes pueden ajustarse pulsando al campo correspondiente y utilizando el dial[TEMPO/TAP] y el botón/ teclado numérico (consulte la página 49).

8. Pulse el campo [Octave].
Esto sólo es necesario si desea hacer sonar y grabar las notas en una octava diferente de la utilizada para tocar. Esto puede ser útil para grabar una parte algo demasiado baja (o demasiado alta) y que, por lo tanto, no "cabe" dentro de la gama de 61 notas cubierta por el teclado.

Otro uso creativo para este parámetro es para grabar los "ruidos" de los Tones "V" mencionados en la página 42: seleccione una pista que ya contenga información, ajuste Octave a "–4", seleccione el modo *Merge* (consulte más arriba), y empiece a grabar (consulte más adelante) para añadir los arañazos, golpes, etc.

9. Pulse el campo [Quantize] y ajuste la resolución deseada.
Quantize corrige la temporización de las notas desplazándolas hasta la marca de cuadrícula correspondiente. Utilice el dial [TEMPO/DATA] para especificar el número de marcas de cuadrícula por compás (es decir, la resolución de Quantize). Aquí tiene un ejemplo:

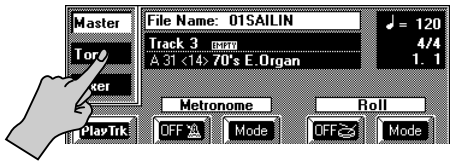


La gama de ajustes es: 1/8, 1/8t, 1/16, 1/16t, 1/32, 1/32t, 1/64t y Off. Puesto que esta función Quantize cambia la manera en que quedarán grabadas las notas, aquí puede seleccionar *Off*. El secuenciador de 16 pistas dispone de una segunda función Quantize que puede utilizar de manera más selectiva (es decir, para las notas que están definitivamente mal colocadas). Consulte la página 151.

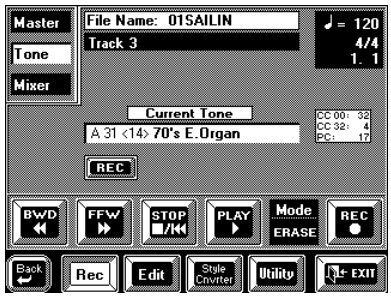
Redoble
Para una pista de percusión (10), puede pulsar el campo Roll [ON/OFF] para activar la función Roll. Pulse el campo [Mode] para ajustar la resolución de Roll. Estos redobles automáticos se tocan siempre de manera sincronizada con el tempo seleccionado. Consulte también la página 43.

Seleccionar un Tone o un Grupo de percusión
El siguiente parámetro permite asignar un Tone (pista normal) o un Grupo de percusión (pista 10 o la *2ª pista de percusión*) para la pista seleccionada, o para modificar o sustituir un ajuste existente.

10. Pulse el campo [Tone] en el ángulo superior izquierdo.



La pantalla pasará a tener ahora el siguiente aspecto:



Para todas las pistas excepto para la pista 10 (y otra pista que también utilice un Grupo de percusión), el campo que debe observar se llama *Current Tone*. Para la pista 10 (y cualquier otra pista de percusión), este parámetro se llama *Current Drum Set*.
Nota: Utilice el grupo de botones VariPhrase para asignar una frase a la parte VariPhrase.

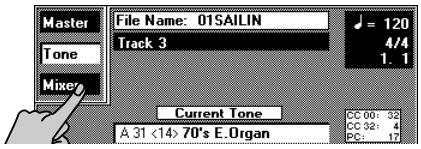
11. Pulse el campo [Current Tone/Current Drum Set] y utilice el grupo de botones BANK/NUMBER para seleccionar el Tone o el Grupo de percusión deseado.
Nota: Consulte "Utilizar dos pistas de percusión (2nd Drum Track)" en la página 145 donde se explica la manera de seleccionar una segunda pista de percusión.

12. Si es necesario, pulse el campo [REC] para que éste pase a visualizarse en blanco.
En el modo *Merge* (consulte la página 142), puede especificar si desea grabar o no los ajustes definidos en esta página activando (blanco) o desactivando (azul) el campo [REC]. En los modos *Erase* y *Punch In/Out*, esto se activa de manera automática ([REC] aparece en blanco).

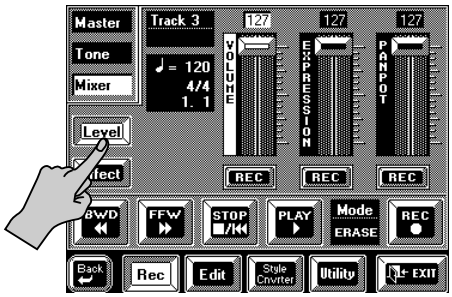
13. Toque algunas notas en el teclado para comprobar si está satisfecho con el Tone o el Grupo de percusión seleccionado.

Volumen (Level)

14. Pulse el campo [Mixer] en la columna de la izquierda.



La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



15. Pulse el campo [Level] en la columna de la izquierda para que pase a visualizarse en blanco.

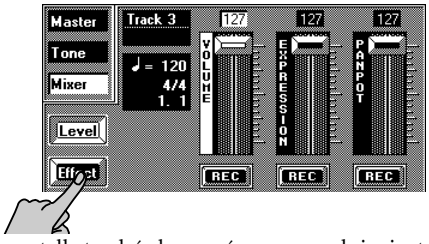
16. Si es necesario, utilice el deslizador [VOLUME] para ajustar el volumen deseado.
También puede tocarlo y utilizar el dial [TEMPO/DATA] o el botón/teclado numérico [DATA] para entrar el valor. (También puede dejarlo para más adelante.)

17. Si es necesario, pulse el campo VOLUME [REC] para que pase a visualizarse en blanco.
Estos campos (igual que los dos restantes de esta página) siguen el mismo sistema que el de selección de Tone/Grupo de percusión anterior.

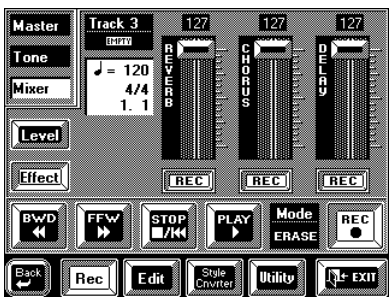
18. Toque algunas notas en el teclado para ver si está satisfecho con los ajustes.
Nota: Consulte también "Mezclador: Cambiar el volumen, añadir efectos" en la página 147.

¿Desea algunos efectos?

19. Pulse el campo [Effect].



La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



20. Utilice estos tres deslizadores para especificar el Nivel de envío para los efectos Reverb, Chorus y Delay de la pista seleccionada.
Estos deslizadores ajustan el volumen de la señal de la pista que se enviará al efecto, y consiguientemente la cantidad de efecto que deberá añadirse a la pista. Consulte la página 116 donde se explica la manera de ajustar los efectos (tipo, parámetros). Estos ajustes de efectos "generales" son partete de los ajustes SysEx generales de la pista "M" y deben definirse antes de grabar la primera pista.
Nota: El efecto Delay no está disponible para las pistas de percusión (10, y cualquier otra pista que utilice un Grupo de percusión) o la pista 13 (asignada a la parte VariPhrase), y no se acepta M-FX.
Utilice los campos [REC] para especificar si deben grabarse o no estos ajustes.

21. Toque algunas notas en el teclado para ver si está satisfecho con los ajustes.

22. Utilice el campo [FFW ►►] o [◄◄ BWD] para seleccionar el compás en el que desea empezar a grabar.
Para la grabación por pinchado, seleccione un compás que quede algo antes de lugar en que desea iniciar el pinchado.

Grabar en el modo Erase o Merge

Pulse los campos [REC ●] y [PLAY ►]. Después de una claqueta de un compás, se iniciará la grabación.

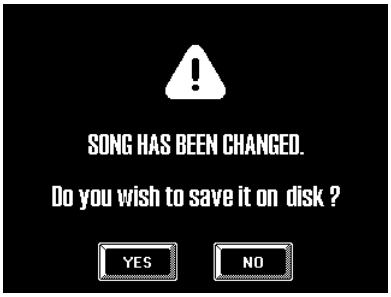
Grabar en modo Punch In/Out

- Para grabar en el modo Punch In/Out, primero pulse el campo [REC ●] (empezará a parpadear). A continuación, pulse [PLAY ►] para empezar la reproducción.
En el momento en que el VA-76 llegue al punto en que desea iniciar el pinchado, pulse [REC ●] para iniciar la *grabación*. Para ello también puede utilizar un conmutador de pedal. Consulte "Punch I/O" en la página 191.

23. Para detener la grabación, pulse [STOP ■|◄].
Durante la grabación por pinchado, también puede pulsar [REC ●] o el conmutador de pedal. En este caso, la grabación se desactivará pero continuará la reproducción.

Guardar la canción

El secuenciador de 16 pistas utiliza una parte especial de la memoria RAM del VA-76 en la que tiene lugar toda la edición. Para garantizar que no olvidará guardar la canción después de grabarla y/o editarla, tendrá la oportunidad de hacerlo al salir de la página del Song Composer (pulsando [EXIT]):



Nota: La memoria RAM de canción se borra al apagar el VA-76.

1. Pulse [YES] para guardar los cambios (y toda la canción). Con ello pasará a la siguiente página de pantalla:

Si no desea esperar a que aparezca la advertencia anterior ("Song has been changed…") de manera automática, proceda de la siguiente manera. Utilizar esta operación de guardado "manual" tiene la ventaja de que puede guardar la canción siempre que esté satisfecho con las últimas grabaciones o ediciones. Tenga en cuenta que un fallo en la alimentación es suficiente para perder la canción. No espere a que sea demasiado tarde …

a) Pulse el campo [Save] en la fila inferior.

b) Pulse el campo [Name].

c) En la página de pantalla que aparecerá ahora, pulse el campo [Save] de la línea inferior.

2. Consulte la página 67 donde se dan los detalles para guardar la canción.

Ejemplo 2: Grabar una canción desde cero

Ahora grabaremos una canción desde cero utilizando el secuenciador de 16 pistas.

1. Pulse el botón [SONG COMPOSER] y el campo [16 Tracks Sequencer].
Imaginemos que ya ha reproducido una canción. Esto significa que la memoria RAM de canción del VA-76 ya contiene información de canción que deberá borrar. (Aunque la memoria RAM de canción del VA-76 esté vacía, es aconsejable utilizar la función Initialize.) Para ello:

2. Pulse el campo [Utility].

3. En la página de pantalla que aparecerá ahora, pulse el campo [Initialize].
La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:

La advertencia le alerta del hecho de que pulsar [EXECUTE] (consulte más adelante) puede tener unas consecuencias desastrosas. Consulte "Guardar la canción" si debe guardar la canción previa.

4. Pulse los tres campos siguientes y entre los valores deseados utilizando el dial [TEMPO/DATA] botón/teclado numérico [DATA].
Time Signature— Si la canción nueva utiliza un compás de 4/4, no hay necesidad de cambiar este valor. En caso contrario, entre el tipo de compás deseado (1/2~32/16).

Tempo— Permite especificar el tempo inicial de la nueva canción (♩= 20~250). Seleccione un tempo que le resulte cómodo para grabar. Puede ajustar el tempo final utilizando la función Song Header Edit (consulte la página 161).

Utilizar dos pistas de percusión (2nd Drum Track)

Una ventaja adicional de la función *Initialize* es que puede definir una segunda pista como una pista de percusión. Esto permite utilizar dos Grupos de percusión: el asignado a la pista 10 (fijado, de acuerdo con GM-2/GS), y otro asignado a la pista que defina aquí. Esto permite utilizar un grupo de percusión "estándar" junto con una "caja de ritmos", o añadir percusión orquestal a una canción que también precisa de un grupo de percusión "normal".

La información de canción se guarda en el formato de Archivo MIDI Estándar (SMF). Por lo tanto, podrá reproducirla utilizando un ordenador (con la aplicación adecuada) y cualquier módulo o sintetizador compatible con GM/GS. No obstante, tenga en cuenta que no todos los módulos aceptan dos grupos de percusión. No es posible definir una segunda pista de percusión para canciones existentes. Esto sólo es posible al inicializar la memoria RAM de

canción. (No obstante, las canciones programadas en otros instrumentos que ya contengan dos pistas de percusión podrán utilizarse como canciones del VA-76 con una "2ª pista de percusión".)

Seleccione Off si no necesita un segundo grupo de percusión, o ajuste el número de la pista deseada. "10" aquí no está disponible porque siempre funciona de Pista de percusión.

Asignar la parte VariPhrase inicializando la memoria RAM de la canción

El campo [en la pista 13] permite decidir si va a utilizarse o no la parte VariPhrase en la nueva canción. Pulse este campo y utilice el dial [TEMPO/DATA] para seleccionar "On" si desea asignar la parte VariPhrase a la pista 13. En caso contrario, deje este parámetro ajustado a "Off".

5. Pulse el campo [EXECUTE] para realmente inicializar la memoria RAM de canción (sin aún no lo ha hecho).
El VA-76 confirmará ahora que la memoria RAM de canción se ha inicializado, y a continuación pasará a la página [Master] del secuenciador de 16 pistas.

Todas las pistas se inicializarán de la siguiente manera:

Volumen	100
Expresión	127
Tone/Grupo de percusión	"Piano 1" Grupo "Standard" para la pista 10 + 2ª pista de percusión
Panoramiz.	64
Reverb	40
Chorus	0
Delay	0 (no disponible para pistas de percusión/parte VariPhrase)

6. Consulte "Ejemplo 1: Grabar una pista" en la página 142 donde se explica lo que debe hacer ahora.

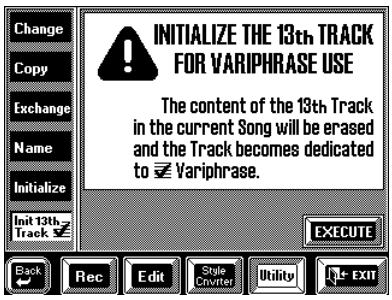
Inicializar sólo la pista 13 para utilizar VariPhrase

La siguiente función le permite inicializar sólo la pista 13 para utilizar VariPhrase, dejando el resto de la canción no tocado. Esto puede ser útil cuando la pista 13 de una canción existente no contiene nada (o una parte que ya no sea necesaria). En este caso, inicialícela y grabe la parte deseada VariPhrase.

1. Pulse el botón [SONG COMPOSER] y el campo [16 Tracks Sequencer].

2. Pulse el campo [Utility].

3. En la página de la pantalla que aparecerá, pulse el campo [Initialize 13th Track].
La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



4. Pulse el campo [EXECUTE] para inicializar la pista 13.
Recuerde que se borrarán las notas y los mensajes MIDI de dicha pista.

5. Consulte "Ejemplo 1: Grabar una pista" en la página 142 para saber lo que debe hacer.

11.2 Editar canciones de 16 pistas

Edición sencilla y funciones útiles

Después de grabar una pista, es posible que desee realizar algunos toques. Aquí se explican algunas operaciones sencillas que puede llevar a cabo.

[00,Play Trk]

Si este campo se visualiza en azul, se encontrará actualmente en la página que se selecciona con el campo [Options]. Pulse [Play Trk] para volver a la página [Master] del secuenciador de 16 pistas:

Enmudecer pistas

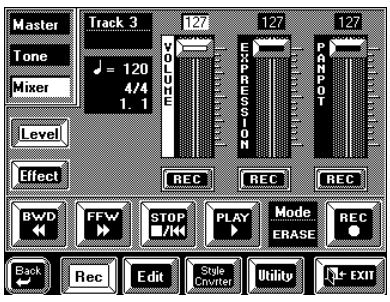
Algunas veces, al grabar partes de percusión algo intricadas, puede ser necesario enmudecer algunas partes ya grabadas que pueden distraerle. Para ello, pulse el campo [ON] de esta pista para que pase a [OFF]. Este ajuste no se guarda en disco.

Solo

Si debe escuchar una pista por separado, pulse el campo [SOLO] y el campo [OFF] de la pista que desee reproducir en solo, e inicie la reproducción. Con ello enmudecerá todas las demás pistas. Puede añadir otras pistas a esta señal Solo pulsando los campos [OFF]. Consulte la página 136 donde encontrará los detalles acerca de la función Solo.

Mezclador: Cambiar el volumen, añadir efectos

En la página de pantalla anterior, pulse el campo [Mixer]**.**



Los campos [Level] y [Effect] dan acceso a dos grupos de tres deslizadores que puede utilizar para especificar los ajustes iniciales para la pista seleccionada, o para modificar/ sustituir ajustes existentes. Si el campo "Track" junto al campo [Master] no muestra el número de la pista deseada, pulse [Master] y seleccione la pista deseada:

a) Pulse el campo [Track]…

b) … y utilice el dial [TEMPO/DATA] para seleccionar la pista.

Campos REC — En el modo Merge (consulte la página 142), puede especificar para cada parámetro si desea grabar o no los ajustes realizados en estas páginas. En los modos *Erase* y *Punch In/Out*, todos los campos [REC] aparecen en blanco (lo cual significa que los ajustes se grabarán).

1. Utilice los deslizadores para ajustar los valores.

Estos parámetros también pueden cambiarse a tiempo real: seleccione el modo Merge para no sobrescribir las notas, e inicie la grabación desde la posición en la que deben empezar a tener efecto los nuevos ajustes. Puede parar la grabación después de un tiempo. Para cambios continuos, utilice el deslizador en cuestión para ajustar los valores deseados y pare la grabación cuando ya no sean necesarios más cambios.

Nota: Estas ediciones son también posibles en la página [Tone] (consulte la página 143). Esto permite "registrar" otro Tone o Grupo de percusión para una pista.

2. Active (blanco) o desactive (azul) los campos [REC] **deseados.**

Volume— (0~127) Permite ajustar el volumen de la pista (CC07). Utilice este parámetro para especificar el volumen inicial. Puede utilizar *Expression* para programar cambios de volumen temporales durante el curso de la canción.

Expression— (0~127) Permite programar cambios de volumen relativos (CC11). El valor "127" significa que el volumen resultante será igual al volumen ajustado con el parámetro Volume anterior. Todos los demás valores de Express reducirán el valor de Volume.

Panpot— Utilice este parámetro para especificar la posición estéreo de la pista seleccionada. "64" significa el centro, los valores entre 0 y 63 desplazan el sonido hacia la izquierda, y los valores entre 65 y 127 desplazan el sonido hacia la derecha.

Reverb, Chorus, Delay— Especifica el nivel de envío para el efecto en cuestión. Consulte también la página 144.

3. Empiece a grabar en el modo Merge, pero no toque ninguna nota (ya que sólo estamos poniendo los toques finales a una pista que ya es perfecta).

Tal como ya se ha comentado, también puede mover los deslizadores para cambios a tiempo real. También puede utilizar este proceso para añadir Pitch Bend, Aftertouch, etc. a las notas de una pista.

Editar en profundidad una canción de 16 pistas

El nivel Edit del modo de 16-track ofrece ocho funciones: Erase, Delete, Insert, Transpose, Velocity, Quantize, Gate T., y Shift.

Aquí se explica la manera de seleccionar estas funciones de edición:

1. Cargue la canción que desee editar (si ésta aún no reside en la memoria Song RAM del VA-76).
Consulte la página 31.

2. Pulse el botón [SONG COMPOSER].

3. Pulse el campo [16 Tracks Sequencer].

4. Pulse el campo [Edit] de la fila inferior de la pantalla.

5. Pulse un campo de la columna de la izquierda para seleccionar la función deseada.
Si, después de seleccionar una de estas funciones, decide no ejecutar la transformación, no pulse el campo [EXECUTE].

Aquí tiene algunas directrices para editar una canción de 16 pistas:

Nota: 'Guarde la canción en el disco antes de continuar. De esta manera, siempre podrá volver a la canción original si los cambios no resultan de la manera esperada. De esta manera, siempre podrá volver a la canción original si los cambios no resultan de la manera esperada. Consulte los detalles en "Guardar la canción en disco" en la página 67.

a) Seleccione la o las pistas que desee modificar.

b) Seleccione la gama (*From* y *To*) para la operación de edición.

c) Entre lo que debe cambiarse y cómo debe cambiarse. Pulse el campo deseado y utilice el dial [TEMPO/DATA], el botón/teclado numérico [DATA], o (para notas) el teclado.

d) Confirme la operación pulsando el campo [EXECUTE].

e) Guarde la canción en el disco.

Opciones disponibles para 'Note'

Para algunas funciones existe un parámetro *Note* (llamado *Data Type*) con las siguientes opciones. Compruebe que pulsa el campo de la opción correcta para conseguir el resultado deseado:

Equal Sólo se verá afectada la nota seleccionada (nombre de nota / número de nota).

Higher Sólo se verán afectadas las notas más agudas que la nota pulsada (en este caso, "From Note" cambia a *Than Note*).

Between Sólo se verán afectadas las notas entre [From Note] y [To Note].

Lower Sólo se verán afectadas las notas más graves que la nota seleccionada (en este caso, "From Note" cambia a *Than Note*).

Especifique la nota pulsando el campo [**From Note**] y tocándola en el teclado o seleccionándola con el dial [TEMPO/DATA]. También puede utilizar el botón/teclado numérico [DATA]. Para [Between], existe también un campo [**To Note**] que permite ajustar el límite superior de la gama deseada.

Nota: Si entra "From Note" y "To Note" pulsando las teclas deseadas, la primera nota que pulse será "From Note", y la segunda nota se utilizará como "To Note".

Erase

Erase permite eliminar información de manera selectiva dentro de una gama especificada de compases, tiempos o pulsos, o de toda la o las pistas. Cuando *Data Type* esté ajustado a **All**, Erase sustituirá por silencios toda la información que elimine, con lo cual terminará con el número equivalente de compases en blanco. Si también desea eliminar los compases en si, utilice Delete (consulte más adelante).

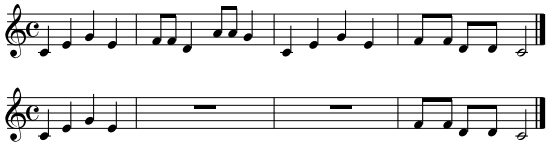
Track (1~16, ALL, M)— Permite seleccionar la pista que desea editar. Aquí también puede seleccionar "All", en cuyo caso la operación se aplicará a todas las pistas excepto la pista Master (M). La pista M sólo puede seleccionarse de manera aislada.

From/To— "From" se refiere a la posición en la que empezará la operación de edición. Esta posición se especifica en valores de Compás-tiempo-CPT. "To" designa la posición en la que terminará la operación de edición (valor Compás-tiempo-CPT).

Bar (1~9999)— Aquí puede especificar la posición de compás. Por defecto, los valores "From" y "To" se ajustan al principio y al final de la o las pistas seleccionadas. En principio, el valor "To" se refiere siempre al final de la pista más larga.

Beat (1~[número de tiempos por compás])— Aquí puede especificar la posición de tiempo. El número de tiempos seleccionables depende obviamente del tipo de compás de la canción.

CPT— Aquí puede especificar la posición de CPT del principio y el final. CPT es la abreviatura de "Clock Pulse Time", la unidad de paso más pequeña utilizada por el VA-76. (Hay 120 CPTs para cada tiempo de un compás.) Cambie este ajuste sólo si las operaciones de edición no deben empezar o terminar exactamente en el tiempo seleccionado.

Erase NOTE From 2.1.0 To 4.1.0

Data Type

Permite seleccionar la información que se borrará:

- All°: Todos los parámetros editables listados a continuación.
- Note: Sólo los mensajes de nota.
- Modul: Sólo los mensajes de modulación (CC01).
- PBend: Información de Pitch Bend (es decir, la utilización de la palanca BENDER/MODULATION).
- Volume: Información de volumen (CC07).
- Expre: Sólo mensajes de Expresión (CC11).
- PanPt: Sólo mensajes de panoramización (CC10).
- Reverb: Sólo mensajes de Reverb Send (CC91).
- Chorus : Sólo mensajes de Chorus Send (CC93).
- Delay : Sólo mensajes de Delay Send.
- CC16: Mensajes del deslizador M-Value 1 para el M-FX.
- CC17: Mensajes del deslizador M-Value 2 para el M-FX.

Nota: En el caso de la pista VariPhrase (13), CC16 se utiliza para controlar la afinación y CC17 para el tiempo. Consulte también la página 49.

- CC18: Sólo disponible y sólo si ha grabado una parte VariPhrase en la pista 13. Permite cambiar el Formante.
- PChng: Mensajes de Cambio de programa.
- NRPN : Parámetros con número de parámetro no registrado. Éstas son funciones de control de parámetros del formato GS que son más sencillos de utilizar que los mensajes SysEx (pero tienen básicamente la misma función).
- RPN: Parámetros con número de parámetro registrado. Funcionan igual que los mensajes NRPN, excepto en que también pueden utilizarse en los módulos de sonido compatibles con GM y GM2.
- CAF: Mensajes de Aftertouch de canal. Si no los necesita, debe borrar estos mensajes ya que utilizan mucha memoria.
- SysEx°: Mensajes MIDI que permiten cambiar valores de parámetros. Para las pistas musicales, estos mensajes no pueden programarse en el VA-76, pero las canciones grabadas en otros equipos pueden contenerlos. En el caso de la pista M, sólo pueden borrarse los mensajes SysEx (para la configuración de Reverb, Chorus y Delay, etc.) que se encuentren después de 1-1-0.
- Tempo°: Mensajes de cambio de tempo. El valor de tempo inicial (que se encuentra en 1-1-0 de la canción) no puede borrarse. No obstante, puede cambiarlo con *Header Post Edit* (consulte la página 161).

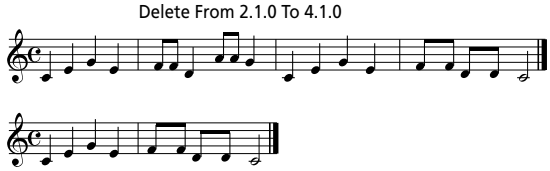
Nota: Los parámetros marcados con (°) pueden seleccionarse para la pista M. "Tempo" sólo está disponible para la pista M.

From Note/Than Note (C-1~G9)— Este parámetro sólo aparece si *Data Type* (consulte más arriba) está ajustado a "Note". Permite ajustar la nota (o límite inferior de la gama de notas) que se modificará dentro de la gama de tiempo From/To especificada. Si pulsa [Higher] o [Lower], este campo pasará a "Than Note".

To Note (C-1~G9)— Este parámetro permite seleccionar el límite superior de la gama de notas que desea editar. Sólo aparece si el campo [Between] se visualiza en blanco. Consulte también "Opciones disponibles para 'Note'" en la página 148.

Execute— Pulse este campo para confirmar los ajustes y editar la información.

Delete

A diferencia de la función Erase, *Delete* no sólo borra la información sino también los compases, con lo cual todos los compases que se encuentren después de la posición To se desplazarán hacia el principio de la o las pistas. Puesto que Delete también elimina los *compases* en si (consulte la figura), no será posible seleccionar el tipo de información.

Track (1~16, ALL, M)— Permite seleccionar la pista que desea editar. Aquí también puede seleccionar "ALL", en cuyo caso la operación se aplicará a todas las pistas.

From/To, Bar, Beat, CPT— Consulte la página 178.

Execute— Pulse este campo para confirmar los ajustes y editar la información.

Nota: No todos los ajustes de la pista M se borrarán: el tipo de compás, el mensaje de Reinicialización GM/GS, y el tempo inicial (todos ellos localizados en 1.1.0) se conservan. Los eventos de letra de canción sólo se eliminan si ha seleccionado ALL en lugar de la pista M.

Insert

Insert permite hacer que una pista ya existente sea más larga añadiendo silencios en la posición especificada. Con ello se creará espacio para nueva información, y la información que se encuentre después de From se desplazará hacia la derecha. La información nueva puede añadirse a tiempo real (seleccione el modo Merge, consulte la página 142) o copiándola en la posición especificada (consulte la página 153).

Nota: La función Insert no ofrece ningún puntero To. En su lugar, debe especificar la longitud de la inserción utilizando el valor For. "For 2 Bars, 2 Beats, 240 CPT", por lo tanto, significa "insertar 2 compases, 2 tiempos y 2 tiempos" (ya que 120 CPT= ♩).

Track (1~16, ALL, M)— Permite seleccionar la pista que desea editar. Aquí también puede seleccionar "ALL", en cuyo caso la operación se aplicará a todas las pistas.

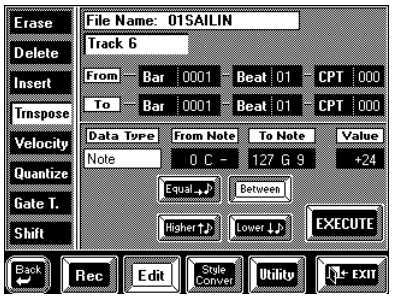
From/For— El nivel From permite especificar la posición en la que se insertarán el número seleccionado de compases, tiempos y pulsos.
For, por otra parte, especifica *cuántos* compases, tiempos y CPTs deben insertarse.

Bar, Beat, CPT— Consulte la página 148.

Time Signature— Si *Track*= ALL, puede utilizar estos campos para ajustar el tipo de compás de los nuevos compases (1/2~32/16).

Execute— Pulse este campo para confirmar los ajustes y editar la información.

Transpose



Transpose se utiliza para transponer las notas de la pista seleccionada (la información de no nota, obviamente, no puede transponerse).

From/To & Bar, Beat, CPT— Consulte la página 148.

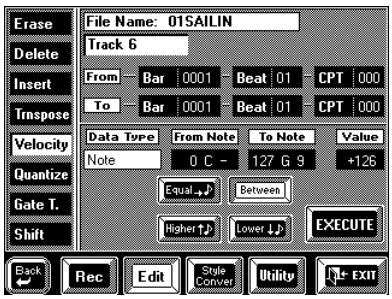
Track (1~16, ALL)— Permite seleccionar la pista que desea transponer. Aquí también puede seleccionar "ALL", en cuyo caso la operación se aplicará a todas las pistas excepto la pista 10 (pista de percusión) y cualquier otra pista que utilice un Grupo de percusión. No obstante, las pistas de percusión pueden seleccionarse individualmente. La pista M, obviamente, no puede transponerse. Cuando la utilice con la opción [Equal], la función Transpose también será útil para las pistas de percusión. Permite seleccionar otro sonido de caja o de bombo, por ejemplo. La mayoría de los Grupos de percusión ofrecen un mínimo de dos cajas, una asignada al número de nota 38 (D2), y una segunda asignada al número de nota 40 (E2). Si selecciona *From Note*= 38, pulsa el campo [Equal] y selecciona "+2", podrá cambiar la caja D2 por la caja E2.

Value (–24~+24)— Aquí puede ajustar el intervalo de transposición en intervalos de semitono. Si desea transponer una parte en C a D, entre el valor +2.
Nota: Tenga cuidado cuando aplique Transpose a una Pista de percusión (pista 10 o cualquier otra pista que utilice un Grupo de percusión). Si transpone todas las notas de una pista de este tipo, la parte de percusión cambiará de manera dramática.

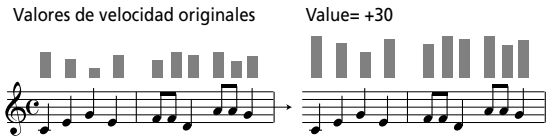
From Note/To Note (0 C-1~127 G9)— Consulte "Opciones disponibles para 'Note'" en la página 148 y la página 149.

Execute— Pulse este campo para confirmar los ajustes y editar la información.

Velocity



La función Velocity permite modificar la dinámica (llamada *velocidad*) de una pista o fragmento. Si aumenta los valores de velocidad, las notas en cuestión sonarán más altas y brillantes que antes, mientras que si reduce los valores de velocidad el efecto será el contrario. Utilice esta función cuando esté satisfecho con la temporización de las notas pero desee un sonido más brillante/alto o más redondo/suave. Ejecutar esta función significa que los valores de velocidad cambiarán de manera proporcional:



From/To— From/To

Bar, Beat, CPT— Consulte la página 148.

Track (1~16, All)— Permite seleccionar la pista que desea editar. Aquí también puede seleccionar "ALL", en cuyo caso la operación se aplicará a todas las pistas.

From Note/To Note (0 C-1~127 G9)— Consulte "Opciones disponibles para 'Note'" en la página 148 así como la página 149.

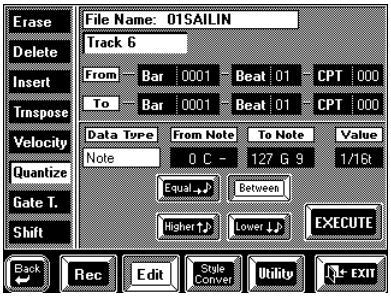
Value (–126~+126)— El parámetro Value permite ajustar el nivel de cambio de la velocidad. Seleccione un valor positivo para aumentar la velocidad de la o las pistas seleccionadas, o un valor negativo para reducir los valores de velocidad.

Este parámetro puede ser especialmente útil para sonidos que cambian según la velocidad: si reduce o aumenta ligeramente la velocidad general, podrá "desplazar" todas las notas al "otro" sonido.
Nota: Ni tan siquiera los valores positivos o negativos más altos permiten ir más allá de "1" o "127". Hay una razón por la que "0" es imposible: este valor se utiliza para indicar el final de una nota (desactivación de nota). "127", por otra parte, es el valor de velocidad más alto con el que puede trabajar el estándar MIDI. Si selecciona un valor de velocidad positivo alto puede terminar con todas las notas tocadas con el valor "127", que posiblemente no es lo que deseaba...

Execute— Pulse este campo para confirmar los ajustes y editar la información.

Nota: Un sistema similar también está disponible para otros parámetros. Consulte "Change" en la página 152.

Quantize



Utilice esta función si no ha cuantizado la música durante la grabación (consulte la página 142) y ahora se da cuenta de que la temporización no es la esperada. Cuantizar después de grabar tiene la ventaja de que puede en primer lugar escuchar la información original y a continuación corregir sólo las notas cuya temporización es definitivamente errónea.

Track— Consulte la página 149, donde encontrará una explicación de este parámetro.

From, To, Bar, Beat, CPT, Execute— Consulte la página 148 donde encontrará una explicación de estos parámetros.

From Note/To Note (0 C-1~127 G9)— Consulte "Opciones disponibles para 'Note'" en la página 148 así como la página 149.

Value— Este parámetro ajusta la resolución de la función Quantize. Los valores disponibles son: 1/8, 1/8t, 1/16, 1/16t, 1/32, 1/32t, 1/64t. Compruebe que selecciona siempre el valor igual a la nota más corta grabada. En caso contrario, la parte dejará de sonar de la manera en que la ha tocado.

Gate T

La función Gate T. permite modificar la duración de las notas dentro de la gama temporal seleccionada (From/To). Es aconsejable que utilice esta función sólo para reducir las notas que sean demasiado largas debido al Tone asignado a la pista en cuestión. Aquí no hay ninguna manera de ver la duración de las notas, lo cual hace que editar la información "en bloque" sea algo peligroso.

Después de seleccionar un Tone con un desvanecimiento lento (es decir, un sonido que sigue oyéndose después de soltar todas las notas), Gate Time le ayudará a cortar las notas a medida para evitar superposiciones. Aunque la temporización a la hora de soltar las notas puede ser correcta para el Tone original, puede utilizar Gate Time para acortar todas las notas para que no se solapen.

Track— Consulte la página 149.

From, To, Bar, Beat, CPT— Consulte la página 148.

From Note/To Note (0 C-1~127 G9)— Consulte "Opciones disponibles para 'Note'" en la página 148 así como la página 149.

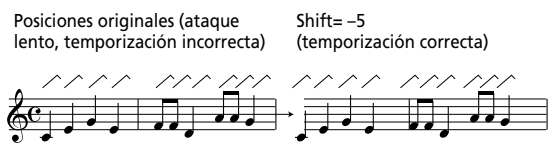
Value (–1920~+1920)— Este parámetro ajusta la cantidad en la que debe cambiar la duración (o tiempo de compuerta) de las notas seleccionadas. El valor más corto posible para Gate Time es "1" (utilizado para todas las notas de percusión), con lo cual si selecciona "–1000" para las notas con un valor de Gate Time de "1" en la gama temporal especificada, el valor seguirá siendo el mismo. Si se permitiera el valor "0" se borrarían las notas, lo cual sólo es posible con Erase (consulte la página 148). No es posible utilizar Gate Time para borrar notas.

Execute— Pulse este campo para confirmar los ajustes y editar la información.

Shift

Shift permite desplazar las notas dentro de la gama From/To seleccionada. Puede utilizarse para dos cosas:

1. Para corregir notas "lentas" debido a un ataque (más) lento.
Puede utilizar Shift después de asignar un Tone a una pista con un ataque considerablemente más lento que el Tone utilizado para grabar la parte en cuestión. Esta técnica se utiliza con frecuencia en la música pop para "temporizar" arpeggios de cuerda de semicorchea tocados con un sonido "lento". En lugar de hace que las notas empiecen en el tiempo matemáticamente correcto (por ejemplo, 2-1-0), puede desplazarlas hacia la izquierda (por ejemplo, a 1-4-110) del compás previo, con lo cual el pico de volumen del ataque sonará en el siguiente tiempo fuerte:



2. Para corregir la temporización de las notas grabadas vía MIDI sin cuantizarlas.
Puede utilizar secuencias, etc. como materia prima para las canciones. Grabar estos fragmentos vía MIDI puede provocar un cierto retardo (por ejemplo, 5 CPT). Si esto no es

aceptable, utilice Shift para "desplazar" todas las notas hacia la izquierda (seleccione "–5"). Esto permite corregir la temporización y seguir conservando las irregularidades (¡música!) que pueda contener el original, ya que no se habrá cuantizado.

Track— Consulte la página 149. También puede seleccionar la pista M para desplazar los cambios de tempo y los mensajes SysEx. Los ajustes iniciales (que se encuentran en 1.1.0), no obstante, no pueden desplazarse.

From, To, Bar, Beat, CPT— Consulte la página 148.

From Note/To Note (0 C-1~127 G9)— Consulte "Opciones disponibles para 'Note'" en la página 148 así como la página 149.

Value (–1920~+1920)— Este parámetro ajusta la cantidad de desplazamiento de las notas. Value se refiere a las unidades CPT (un CPT= 1/120 ♩).
Nota: Las notas del primer tiempo del primer compás no pueden desplazarse hacia la izquierda (esto significaría desplazarlas al compás "0", que no existe).

Execute— Pulse este campo para confirmar los ajustes y editar la información.

Utility: otras funciones útiles

El secuenciador de 16 pistas también ofrece algunas funciones prácticas que le ayudarán a ahorrar tiempo. Aquí se explica la manera de seleccionarlas:

1. Cargue la canción que desee editar (si ésta aún no reside en la memoria RAM de canción del VA-76). Consulte la página 31.

2. Pulse el botón [SONG COMPOSER].

3. Pulse el campo [16 Tracks Sequencer].

4. Pulse el campo [Utility] de la fila inferior.

Aquí se dan algunas directivas para las funciones Utility:

Nota: 'Guarde la canción en el disco antes de continuar. De esta manera, siempre podrá volver a la canción original si los cambios no resultan de la manera esperada. De esta manera, siempre podrá volver a la canción original si los cambios no resultan de la manera esperada. Consulte los detalles en "Guardar la canción en dicso" en la página 67.

a) Seleccione la o las pistas que desee modificar.

b) En la columna de la izquierda, seleccione la función Utility deseada.

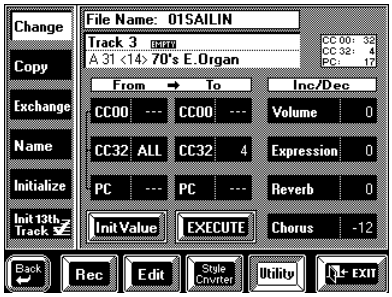
c) Pulse el campo cuyo valor desee cambiar.

d) Entre el valor o ajuste deseado con el [TEMPO/DATA] dial o el botón/teclado numérico [DATA].

e) Confirme la operación pulsando el campo [EXECUTE].

f) Guarde la canción en el disco.

Change



Ésta es una función que permite realizar cambios rápidos en ciertos ajustes. El cambio seleccionado se aplica siempre a pistas enteras (no es posible utilizar *Change* para cambiar sólo unos cuantos compases). Diseñada para ayudarle a preparar un Archivo MIDI Estándar para conseguir resultados rápidos y perfectos con el Style Converter (consulte la página 155), también es una herramienta muy útil para las siguientes aplicaciones:

- para "actualizar" Archivos MIDI Estándar antiguos para poder aprovechar los nuevos Tones del VA-76.
- para cambios globales en los valores de Reverb y/o Chorus Send, lo cual es muy útil si ha programado cambios a tiempo real (consulte "Mezclador: Cambiar el volumen, añadir efectos" en la página 147) y se da cuenta de que el efecto es demasiado prominente o poco evidente.

Track (1~16, All)— Permite seleccionar la pista cuya información desea cambiar. Aunque también puede seleccionar ALL, debería hacerlo con mucho cuidado.

Si observa con atención la distribución de la parte central de la pantalla, verá que hay dos tipos de cambios que pueden aplicarse:

From/To (0~127, ALL)— Entre el valor de la información original (es decir, el valor que se está utilizando en la o las pistas seleccionadas) en la columna *From*. Para *To*, especifique el nuevo valor que deberá *sustituir* al valor *From*. Esto es lo que se conoce como cambios "absolutos": no se suma ni se resta un valor, sino que se sustituye uno por otro.

Inc/Dec— Éstos son los conocidos como cambios "relativos": el valor positivo o negativo que ajuste aquí se sumará o se restará de los valores originales de las pistas seleccionadas. Esto funciona igual que "Velocity" en la página 150, excepto en que se aplica a otros parámetros. Utilice estos campos para aumentar o reducir globalmente los valores existentes.

[Init Value]— Pulse este campo para reinicializar todos los valores de esta página a su estado inicial, si desea empezar de nuevo.

CC00— Este cambio de control es el llamado mensaje de Selección de banco "MSB". Permite seleccionar el Tone capital (seleccione "0") de una dirección de grupo/banco/número (A11~B88) si no desea utilizar Variaciones, o especificar otro nivel de Variación. El valor *To* "0" puede ser útil para garantizar la compatibilidad con GM, que (a diferencia de GM2) no acepta Variaciones de Tones.

En las listas de Tones que empiezan en la página 222, verá que la mayoría de los Tones son Variaciones. El valor "8" para CC00 es probablemente el más normal (tal como descubrirá si se toma el tiempo necesario para estudiar la lista de 3,646 Tones). Aquí tiene algunos ejemplos:

GBN	Var	PC	CC00	Name
A11		1	0	Piano 1
A11	1	1	1	UprightPiano
A11	2	1	2	Mild Piano
A11	3	1	8	Piano 1w
A11	4	1	9	Mild Piano w
A11	5	1	16	European Pf
A11	6	1	24	Piano + Str.
A11	7	1	25	Piano + Str2
A11	8	1	26	Piano+Choir1
A11	9	1	27	Piano+Choir2
A11	10	1	45	MonoAc.Piano
A11	11	1	46	St.AcPiano 2
A11	12	1	47	St.AcPiano 1
A11	13	1	126	Piano 2
A11	14	1	127	Acou Piano1

GBN	Var	PC	CC00	Name
A12		2	0	Piano 2
A12	1	2	1	Pop Piano
A12	2	2	2	Rock Piano
A12	3	2	8	Piano 2w
A12	4	2	9	Rock Piano w
A12	5	2	16	Dance Piano
A12	6	2	126	Piano 2
A12	7	2	127	Acou Piano2

Para cambiar cualquier valor de CC00 a "8", por ejemplo, entre "ALL" para *From* y "8" (que se corresponde a *Piano 1w*/*Piano 2w*) para *To*. Para cambiar todas las apariciones del valor CC00 "8" a otro valor (por ejemplo, "16"), entre "8" para *From* y "16" para *To*.

Nota: La mayoría de las pistas del Song Composer/Secuenciador de 16 pistas normalmente contiene un único valor CC00.

CC32— Este cambio de control es el llamado mensaje de Selección de banco "LSB". La mayoría de los instrumentos (incluyendo el VA-76) lo utilizan para especificar diferentes Mapas de Tones. Puede utilizar este parámetro para cambiar un Archivo MIDI Estándar de tal manera que todas las pistas utilicen Tones nuevos. Para ello, seleccione "ALL" para *From* y "4" para *To*. Consulte también la página 41.

PC (Program Change)— Utilice este parámetro para cambiar la dirección de grupo/banco/número de un Tone (por ejemplo, de "1" a "2").

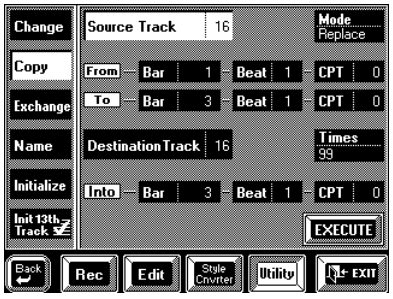
Volume, Expression, Reverb, Chorus (–127~+127)— Estos parámetros permiten añadir (+) o restar (–) un valor concreto a/de los valores actuales de Volume, Expression, Reverb Send o Chorus Send. Esto puede ser útil si los cambios a tiempo real grabados (consulte la página 147) resultan ser demasiado altos o bajos.

Execute— Pulse este campo para confirmar los ajustes y editar la información.

Nota: También existen funciones similares disponibles para Archivos MIDI Estándar de disco. Aunque tienen la ventaja de que no son permanentes (y por lo tanto pueden deshacerse), sólo pueden utilizarse en el VA-7, el VA-5, el VA-3, el G-1000 y el EM-2000. Consulte "Header Post Edit" en la página 161.

Copy

La función Copy permite copiar una pista en otra pista, o fragmentos de una o todas las pistas en diferentes posiciones. Esto último es útil si debe repetir el estribillo varias veces al final de la canción pero no desea grabar todas estas notas.



Source Track (1~16, All)— Permite seleccionar la pista cuya información desea copiar.

From/To— From/To

Bar (1~9999)— Aquí puede especificar la posición de compás. Por defecto, los valores "From" y "To" se ajustan al principio y al final de la o las pistas seleccionadas. En principio, el valor "To" se refiere siempre al final de la pista más larga.

Beat (1~[número de tiempos por compás])— Aquí puede especificar la posición de tiempo. El número de tiempos selecdcionables depende obviamente del tipo de compás de la canción.

CPT— Aquí puede especificar la posición de CPT del principio y el final de la pista que debe copiarse. A menos que no necesite todas las notas del último compás, debería dejar siempre el ajuste por defecto.

Mode (Replace, Merge)— Selecciona el modo de Copy:

Replace: La información de la gama seleccionada se copiará en la pista destino y se sobrescribirá toda la información (de la pista destino) en la gama seleccionada de la pista origen.

Merge: La información de la gama seleccionada se añadirá a la información existente en la pista destino.

En cualquier caso, la longitud de la pista destino puede cambiar para incluir toda la información de la pista origen. Es decir, puede encontrarse con que la pista destino es más larga después de ejecutar la función de copia.

Nota: El VA-76 no dispone de ninguna función Undo. Si guarda la canción en disco antes de la operación de copia podrá cargar la versión previo en caso de que algo vaya mal.

Destination Track— Aquí puede seleccionar la pista en la que desea copiar la información seleccionada.

Into— Los valores de compás, tiempo y CPT en que se copiará la primera información de la pista origen.

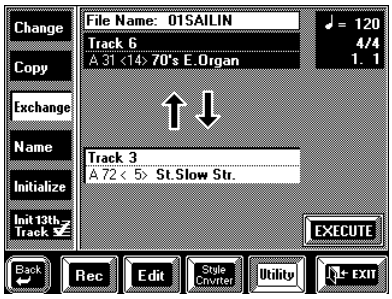
Times (1~99)— Ajusta el número de copias que desea realizar. El valor "3" significa que terminará con tres copias contiguas, con la segunda copia colocada inmediatamente después de la primera, etc.

Execute— Pulse este campo para confirmar los ajustes y editar la información.

Nota: Aunque también puede copiar la información de la pista 10 (la pista de percusión principal) en una pista "musical", y viceversa, tenga cuidado. Una pista de percusión suena muy rara cuando se toca con un piano, por ejemplo (y una parte de piano no necesariamente es adecuada para tocarse con instrumentos de percusión).

Exchange

Exchange permite copiar la información de la pista origen (arriba) en la pista destino (abajo), y –al mismo tiempo– la información de la pista destino en la pista origen.

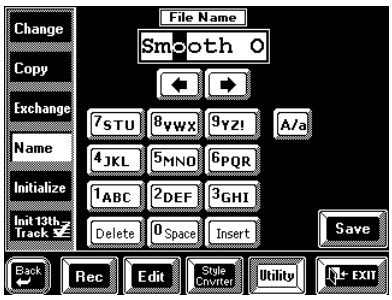


Track (1~16)— Aquí puede seleccionar las dos pistas que se intercambiarán. Obviamente, aquí no hay ninguna opción ALL.

Nota: Tenga cuidado al intercambiar una pista de percusión y una pista "musical". El resultado puede no ser el deseado.

Name

Esta página permite programar el Nombre de archivo de la canción. "File Name" es el que aparece si utiliza el comando *dir* del MS-DOS® (todos los discos del VA-76 son compatibles con MS-DOS®), mientras que "Song Name" es el nombre que verá en las páginas de pantalla respectivas. File Name es más importante que Song Name, ya que File Name es el que se escribe en el disco – pero sólo puede tener una longitud máxima de 8 caracteres.



Consulte la página 68 para entrar los nombres.

Nota: Por razones de compatibilidad con MS-DOS®, sólo se guardarán en disco los ocho primeros caracteres (es imposible entrar más de 8 caracteres para File Name). Además, no es posible utilizar el mismo nombre dos veces en el mismo disco.

Save— Pulse este campo para pasar a la página *Save Song*, en la que podrá guardar la canción en el disco deseado (consulte la página 67). Esta función es muy útil para guardar una versión nueva bajo otro File Name sin sobrescribir el original. Con ello dispondrá de dos versiones similares en disco. Si prefiere la nueva versión (y desea eliminar la previa), no cambie el parámetro File Name.

Nota: Si se hace referencia al original desde un Programa de usuario y ahora desea utilizar la nueva versión (guardada con un File Name diferente), no olvide cambiar el ajuste Song Link (consulte la página 130).

Initialize
Consulte la página 145.

11.3 Style Converter

El Style Converter del VA-76 es una herramienta sencilla e intuitiva para crear Estilos musicales propios basados en sus propias canciones o en un Archivo MIDI Estándar. En cualquier caso, basta con reproducir la canción o Archivo MIDI Estándar una vez para transferir su información a la memoria RAM de canción del VA-76, donde podrá utilizar el Style Converter. Puede editar la canción antes de cortar partes de ésta en un Estilo musical. Consulte los detalles en "Editar en profundidad una canción de 16 pistas" en la página 148 y "Change" en la página 152.

Consideraciones generales
Aquí tiene algunas directrices para convertir partes de canción en un Estilo musical:

- Consulte "Concepto" en la página 163 y "Bucle vs disparo" en la página 164, donde se explican los detalles acerca de los Estilos de usuario.
- El Estilo musical resultante puede utilizarse en el modo Arranger (pero no en el modo Song Composer/secuenciador de 16 pistas).
- Los Estilos musicales son patrones de acompañamiento. Si el nuevo va a utilizarse de manera general (es decir, también para otras canciones), evite los cambios de acordes en los patrones "básicos" (Original, Variation, etc.). Puede transponer los Estilos a tiempo real tocando diferentes acordes en el área de reconocimiento de acordes. Evite también incluir la melodía en la conversión.
- Intente aislar las partes que son realmente típicas de la canción.
- Las transiciones, redobles, etc., deben convertirse a Rellenos. La introducción debe convertirse a un patrón Intro
- Para un resultado realmente profesional, también deberá aprovechar el modo User Style del VA-76 para garantizar que el nuevo Estilo también "funcionará" para acordes menores y de séptima. Consulte "Programar Estilos de usuario" en la página 163.
- Aunque la longitud del patrón (y la capacidad de la memoria) no son ningún problema, intente trabajar en unidades pequeñas pero operativas. Aquí tiene un ejemplo: la mayoría de las canciones tiene una estructura basada en bloques de 4 compases. Convertir 6 compases, por lo tanto, es algo extraño (aunque perfectamente posible).
- Prepare un patrón simple para Original/Basic (Orchestrator ②) y acompañamientos más complejos para los demás patrones.
- Compruebe que haya ajustado el tono correcto (consulte la página 156). Sólo así el Estilo funcionará de la manera esperada al utilizarlo en el modo Arranger del VA-76.
- El nuevo Estilo reside en la memoria RAM de Estilos del VA-76 (Disk User). No olvide guardarlo en disco *antes de seleccionar* otro Estilo (en el modo Arranger) o de apagar el VA-76.
- *Los Archivos MIDI Estándar disponibles en el mercado están protegidos por el copyright. Tenga en cuenta que el Style Converter sólo debe utilizarse para crear Estilos musicales para uso privado. Roland no asume ninguna responsabilidad por las violaciones del copyright que puedan resultar de la utilización del Style Converter.*

Utilizar el Style Converter
1. Si es necesario, inicie la reproducción de un Archivo MIDI Estándar para cargar la información en la RAM de canción del VA-76. Consulte "Escuchar Archivos MIDI Estándar" en la página 31 para los detalles.

2. Pulse el botón [SONG COMPOSER].

3. Pulse el campo [16 Tracks Sequencer].

4. Pulse el campo [Style Cnvrter] de la fila inferior. Si [Setup] no se visualiza en blanco, pulse este campo.

Esta página permite asignar las pistas de canción deseadas a pistas de Estilo de usuario. Recuerde que una canción puede contener has 16 pistas, mientras que un Estilo de usuario "sólo" dispone de ocho. Compruebe que selecciona las pistas que desea incluir en el acompañamiento resultante.

Utilice los campos Track numerados (1~8) para asignar una pista de canción a pistas de Estilo de usuario (ADrums, ABass, Acc1~Acc6). Puede pulsar [Init Value] para cargar las asignaciones por defecto (consulte la figura anterior).

Tenga en cuenta que estas asignaciones por defecto están basadas únicamente en el sentido común, y que por lo tanto pueden no dar el patrón de acompañamiento deseado. Como norma, debería escuchar siempre con atención. Pero puede haber visto que la pista 4 (la melodía) se omite de manera automática. Debe dejarlo de esta manera.
Nota: Compruebe que haya definido todas las asignaciones necesarias antes de pulsar el campo [From] o [To]. Allí sólo podrá trabajar con las pistas asignadas.

5. Pulse el campo [From] para pasar a la siguiente página.

Aquí puede escuchar la canción que desea convertir. Pulse el campo [PLAY ►] para iniciar la reproducción. También están disponibles [◄◄ BWD] y [FFW ►►]. Los campos [**ON/OFF**] denotan las pistas que contienen información. Pulse un campo [ON] para desactivar ("enmudecer") una pista que no desee oír. Esto es sólo para fines de comprobación. El status activado / desactivado no afecta para nada a la selección de la información que se convertirá.

Las pistas con **cuadros en blanco** se han asignado a pistas de Estilo de Usuario y pueden convertirse. Los números 1~16 se refieren a las pistas SMF, mientras que el campo [**Track**] y el dial [TEMPO/DATA] permiten seleccionar una o todas las pistas del Estilo de usuario para la conversión. Esto explica por qué las pistas que puede seleccionar con [Track] se llaman "ADrums", "ABass", etc., en lugar de "1", "5", etc. Puede seleccionar una pista específica para convertirla ("ADrums", por ejemplo), o "ALL". El primer método (convertir pistas individuales) obliga a repetir la conversación para todas las pistas que necesita el Estilo de usuario, pero tiene la ventaja de que sólo se convertirán las pistas que realmente necesita. (No todos los patrones de Estilo de usuario deben contener información para todas las ocho pistas.) "ALL" convierte todas las pistas marcadas con un cuadro de color blanco al patrón de Estilo de usuario seleccionado.

También debe especificar los compases que deben convertirse. Aquí sólo puede convertir compases completos.

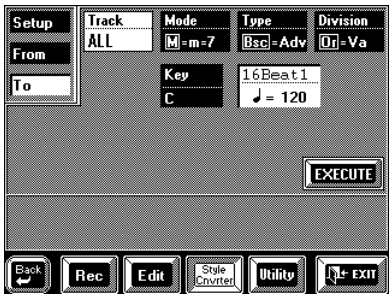
A: /B:— Utilice estos campos para especificar el primer (A:) y el último (B:) compás que se convertirán. Si no recuerda los números de compás, aquí se explica una manera muy útil de definir estas posiciones:

Utilice [◄◄ BWD] para rebobinar hasta un compás que quede antes del presunto inicio. Pulse [PLAY ►] para iniciar la reproducción.

Pulse el campo [**Mark A**] al principio del primer compás que deba convertirse, y [**Mark B**] cuando el VA-76 llegue al último compás que debe convertirse. Alternativamente, puede parar la reproducción, utilizar [◄◄ BWD] y[FFW ►►] para rebobinar/avanzar rápido hasta los compases deseados, y ajustar los puntos con el secuenciador parado.

Playback loop [🔁]— Pulse este campo para escuchar repetidamente el fragmento seleccionado. El pasaje entre los puntos "A:" y "B:" se reproducirá de manera continua (bucle). Esto permite comprobar si las últimas notas del futuro Estilo permiten una transición suave a otros patrones del Estilo musical, o si suenan naturales al repetirse el patrón. Algunas veces, cuantizar las últimas notas de un fragmento puede ser útil para evitar incluir notas que se han tocado algo antes del tiempo (y que forman parte del último compás convertido). Consulte los detalles en la página 151.

6. Pulse el campo [To] para pasar a la siguiente página.



Aquí puede seleccionar el patrón destino, es decir, si el fragmento seleccionado debe pasar a ser el patrón Básico/Original, una Introducción, etc. Tenga en cuenta que aquí no puede seleccionar pistas. Para ello debe volver a la página previa.

Key— (C, C#, D, Eb, F, F#, G, Ab, A, Bb, B) Este parámetro permite indicar al VA-76 el tono de la o las pistas. Especificar el tono correcto antes de la conversión es crucial para la utilización a tiempo real del patrón. El sistema de reconocimiento de acordes del Arranger está basado en la asunción de que todos los patrones están en el tono de C.

Por lo tanto, siempre que toque un C (en el modo Arranger Intelligent) o un acorde de C en el área de reconocimiento de acordes, el Arranger utilizará las notas originales del patrón (ninguna transposición a tiempo real). Si un patrón está en F# y ha olvidado indicar al VA-76 que está en este tono, oirá un F# cuando toque un C o un acorde de C en el modo Arranger.
Nota: No hay ninguna necesidad de especificar el tono para las pistas ADR.

Mode— Permite seleccionar el modo del patrón: "M" (mayor), "m" (menor) o "7" (séptima). Seleccione el modo que coincida con el acorde utilizado en el fragmento.

Type— Permite seleccionar el tipo de patrón. Consulte la página 95 para más información.

Division— Permite seleccionar la División del patrón: O (Original) o Var (Variación), FO (Relleno a original), FV (Relleno a variación), In (Introducción), o Ed (Final). Además, si selecciona una opción marcada con "=", creará diversos patrones a la vez. Esto se conoce como "clonación", consulte también la página 166.

Execute— Después de ajustar los parámetros anteriores, pulse Part Select [UPPER1] para iniciar la conversión. Como puede ver en el campo del extremo derecho, su Estilo de usuario se guardará temporalmente en la memoria RAM Style del VA-76 (D88).

El nuevo Estilo de usuario se copiará a la memoria del Disco de usuario. Si esta memoria aún no contiene información, el nuevo estilo utilizará el tempo y tipo de compás actual. Si lo desea, puede ajustar el tempo por defecto en el campo del lado de [Key]. Si el disco de usuario ya contiene información, la nueva(s) division(es) serán las mismas que el tipo de compás y tempo que la información de estilo en la memoria del disco de usuario.

Execute— Pulse este campo para iniciar la conversión.
Nota: No olvide guardar el nuevo Estilo de usuario en el disquete o en un disco Zip.

11.4 Edit Lyrics

El VA-76 contiene un grupo de funciones que permiten añadir canciones a los archivos MIDI estándar que no las contiene. También es posible editar la información de las canciones de los archivos MIDI estándar compatibles con el formato Tune 1000 (los otros formatos no se pueden editar en el VA-76).

Esto puede ser muy práctico cuando olvide las letras de una canción que desee utilizar en sus interpretaciones y que desee incluir en un archivo SMF.
Nota: El VA-76 sólo permite vincular ("sincronizar") la información de letras a los mensajes de notas cargados en un archivo MIDI estándar. La información del texto se debe entrar en un PC compatible con Windows (o en un Mac y se debe guardar como información .TXT para Windows).

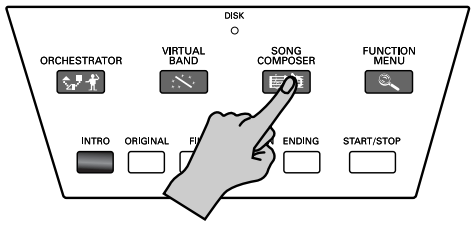
A continuación se explica paso a paso el proceso de añadir información de letras a un archivo MIDI estándar:

1. Prepare el archivo de texto con las letras que desee asociar con una canción determinada.
Utilice un procesador de textos en el ordenador, pulsando la tecla retorno al final de cada línea o palabra que desee sincronizar por separado. La función de sincronización (consulte a continuación) siempre funciona con líneas enteras de texto (por ejemplo, hasta el siguiente retorno). En cualquier caso, ninguna línea debería contener más de 28 caracteres.

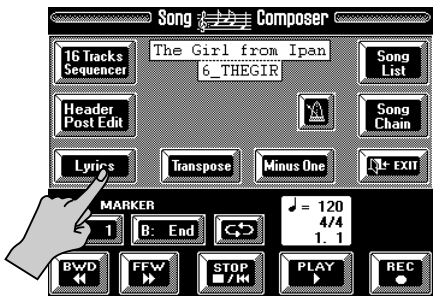
Exporte el archivo como .TXT y guárdelo en un disquete o en un disco Zip.

2. Cargue la canción a la que desee añadir las letras.
Consulte la página 31.

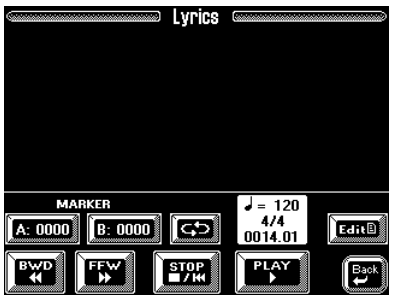
3. Pulse el botón [SONG COMPOSER].



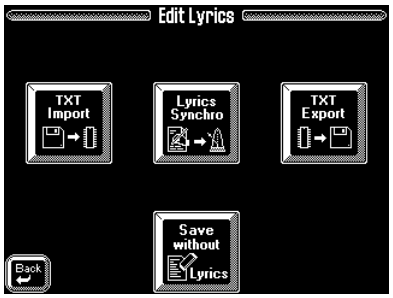
4. En la página de la pantalla que aparezca, pulse el campo [Lyrics].



La pantalla pasará a ser:



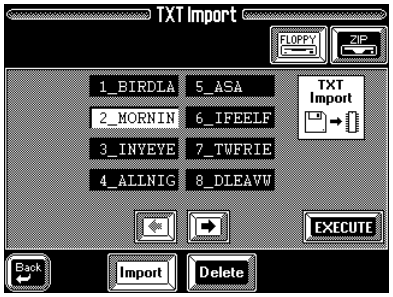
5. Pulse el campo [Edit].
Esto sólo será posible cuando la reproducción de Song (o Arranger) se detenga. Así que asegúrese de detener la reproducción antes de pulsar [Edit]. Si no es así, aparecerá el mensaje de error "CAN'T EXECUTE".



Ahora, vamos a importar el archivo de texto creado anteriormente:

6. Inserte un disco Zip o disquete que contenga el archivo de texto que desee asociar con el archivo MIDI estándar en la memoria Song RAM del VA-76.

7. Pulse el campo [TXT Import].



8. Pulse el campo [FLOPPY] o [ZIP] para indicar la unidad que contiene la información con el archivo de texto a importar.

9. Si es necesario, pulse el campo [Import].

10. Pulse el archivo que contenga el nombre del archivo deseado.
Si no ve el nombre del archivo deseado, utilice [⬅][➡] para seleccionar otro grupo de 8 archivos. (Si aún no encuentra el archivo deseado, puede que no acabe en ".txt" o que no sea un archivo de texto/ASCII.)

11. Pulse el campo [EXECUTE] para cargar el archivo de texto deseado.

12. Pulse [⬅Back] para volver a la página Edit Lyrics (consulte la sección anterior).
Ahora está a punto para la sincronización:

13. Pulse el campo [Lyrics Synchro].

Esta página de pantalla debería contener la primera línea del texto importado. (Esta función también se puede utilizar para corregir la sincronización de la información de letras incluidos en el formato Tune 1000 SMF cargado.)

Si lo desea, ahora puede utilizar los campos [PLAY ►], [STOP ■|◄], [◄◄ BWD], y [FFW ►►] para reproducir y navegar dentro de la canción.

Ahora vamos a hacer lo siguiente: cada línea del texto importado se puede asociar con una nota negra de la canción. Lo haremos mientras la canción se reproduzca, porque es más rápido y más musical. La sincronización de líneas de texto es cuestión de pulsar el botón [DATA] en los tiempos en que deberían aparecer durante la reproducción normal del archivo MIDI estándar. Cada vez que pulse el botón [DATA] se asociará la línea de texto debajo de las flechas (► ◄) con la nota negra en la que se pulsa el botón. La línea anterior se desplazará por encima de la sección (► ◄), mientras que la siguiente línea aparecerá por debajo de las flechas.

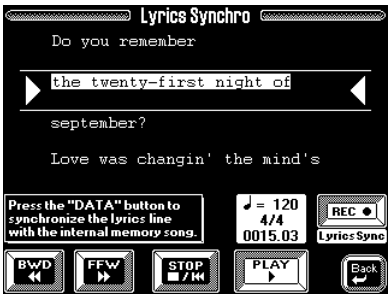
14. Pulse [STOP ■|◄] dos veces para ir al principio de la canción o utilizar [◄◄ BWD] o [FFW ►►] para saltar un compás que esté un poco más adelante de la situación en la que se debería ubicar la primera línea durante el funcionamiento normal.

15. Pulse [REC ●] (LyricsSync).

16. Pulse el campo [PLAY ►].
La reproducción (y la grabación de la sincronización de las letras) empezará.

17. En el tiempo en que se debería visualizar la primera línea de texto, pulse el botón [DATA] (panel frontal).

18. Repita la operación en la negra en la que se debería visualizar la segunda línea.



19. Mantenga pulsado [DATA] en todos los tiempos en que las subsiguientes líneas de texto deberían aparecer.

20. Pulse el campo [STOP ■|◄] cuando toda la información de letras de haya sincronizado.
La pantalla ahora volverá a tener más o menos el siguiente aspecto.

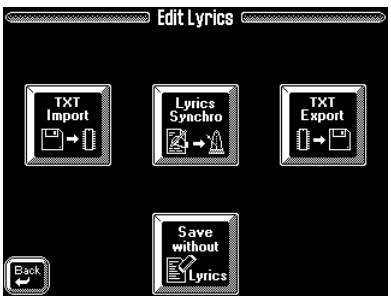
Si ha cometido algún error, puede volver al compás utilizando [◄◄ BWD] y empezando de nuevo desde esta posición. En dicho caso, deberá continuar sincronizando el texto restante hasta el final de la canción.

21. Pulse el campo [Save] y guarde las letras sincronizadas en el disco.
Consulte la página 67 para detalles de como guardar la canción.

Nota: No olvide utilizar el campo [Save] para guardar la canción junto a las letras cuando se hayan hecho (consulte el paso (21)).

Funciones 'Utility' para editar letras

Existen tres funciones que puede que desee utilizar para gestionar archivos de letras, o canciones con letras asociadas. A todas se puede acceder a través del menú Edit Lyrics:

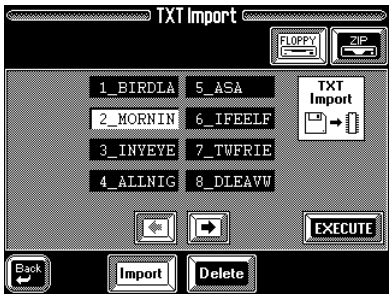


(Consulte página 157 para saber como acceder al menú.)

Borrar un archivo de texto en un disco

Esta función le permite borrar un archivo de texto (acabado en ".txt") del Zip o disquete seleccionado.

1. Vaya a la página TXT Import.



Consulte la página 158.

2. Seleccione la unidad y el archivo a borrar.

3. Pulse el campo [Delete].

4. Pulse el campo [EXECUTE].

Exportar la información de letras como archivo de texto

Aquí explicaremos lo que necesita para exportar la información de letras que esté en un archivo MIDI estándar como información de texto. Puede ser útil para editar o imprimir letras utilizando el ordenador.

Nota: Sólo funciona si el archivo MIDI estándar en la memoria Song RAM del VA-76 contiene información de canciones.

1. En la página Edit Lyrics, pulse el campo [TXT Export].

2. Pulse el campo [ZIP] o [FLOPPY], según el lugar donde dese guardar el archivo de texto exportado.

3. Pulse el campo [Name] para dar nombre al archivo de texto.

Sólo es necesario si no está de acuerdo con el nombre preasignado (por ejemplo el de la canción en cuestión). Si pulsa [Name], la pantalla tendrá el siguiente aspecto:

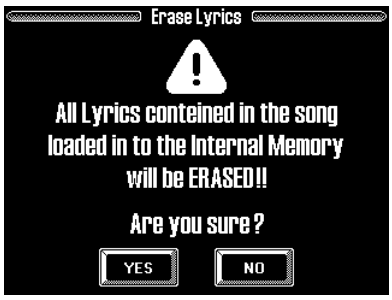
Consulte la página 68 para saber como entrar el nombre deseado.

4. Pulse el campo [EXECUTE] para guardar el archivo en el disco seleccionado.

Guardar sin letras

Esta función le permite guardar la canción en la Song RAM del VA-76 al disco *sin* la información de las letras.

1. En la página Edit Lyrics, pulse el campo [Save without Lyrics].



2. Pulse el campo [YES] para borrar toda la información de letras aún incluida en la Song RAM del VA-76. Así accederá a la página SAVE Song donde puede guardar la información MIDI sin las letras.

Consulte la página 67 sobre lo que debe hacer a continuación.

Pulse [NO] para volver a la página Edit Lyrics sin borrar las letras.

11.5 Header Post Edit

La función Header Post Edit permite modificar ciertos parámetros de reproducción de la canción que se encuentra actualmente en la memoria RAM de canción del VA-76. Estas modificaciones pueden ser de naturaleza global o específicas para una pista, y pueden guardarse en disco junto con la información de canción.

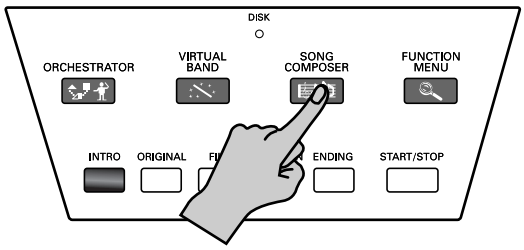
De alguna manera, estos ajustes son un "Programa de usuario" contenido en la canción en si.

Estas modificaciones son información SysEx que *altera* la información de Song Header actual (sin sustituirla). Y si decimos "SysEx", significa que sólo el VA-76, el VA-7, el VA-5, el VA-3, el G-1000, y el EM-2000 pueden leer esta información. Para los demás reproductores SMF, la canción seguirá siendo el SMF original, es decir, se ignorará esta información SysEx nueva.

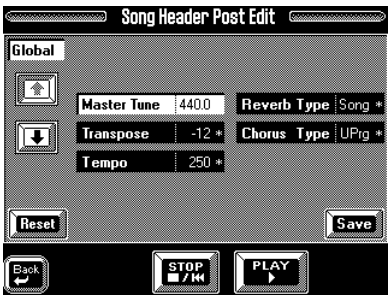
En la página 129, hemos explicado que el VA-76 permite ignorar ciertos ajustes de Programa de usuario, en cuyo caso algunos de los siguientes ajustes no se utilizarán. Vamos allá:

1. Cargue la canción que desee editar (si ésta aún no reside en la memoria RAM de canción del VA-76).

2. Pulse el botón [SONG COMPOSER].



3. Pulse el campo [Header Post Edit].



El primer grupo de parámetros, llamado **Global**, permite modificar ajustes que se aplican a todas las 16 partes (o pistas) de la canción.

4. Pulse un campo para seleccionar el parámetro que desea ajustar, y entre el valor deseado con el dial [TEMPO/DATA] o el botón/teclado numérico [DATA].
Los asteriscos (*) indican todos los parámetros cuyos valores difieren de los ajustes de Header originales.

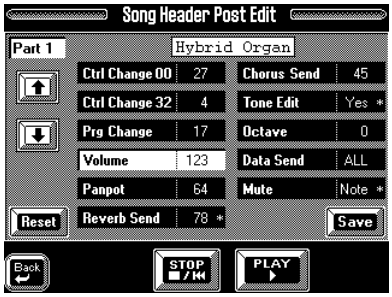
Los parámetros disponibles son:

Parámetro	Gama	Ajuste por defecto
Master Tune	415.3~466.2	Ajuste de la canción
Transpose	–12~+12 semitonos	0
Reverb Type	Song/UPr	Canción
Chorus Type	Song/UPr	Canción
Tempo	♩= 20~250	Ajuste de la canción

- El parámetro *Transpose* no cambia los números de nota de las pistas de Percusión (es decir, la pista y cualquier otra pista que utilice un Grupo de percusión en lugar de un Tone).
- Los parámetros *Reverb Type* y *Chorus Type* permiten decidir si la canción debe utilizar los parámetros Reverb y Chorus (consulte también "Efectos y Ecualizador" en la página 116) del Programa de usuario seleccionado actualmente, o los contenidos en la información de canción.
- *Tempo* es un parámetro relativo que modifica los valores de tempo de la canción (incluyendo los cambios) en la misma cantidad. Los cambios de tempo, por lo tanto, se conservan.

[Reset]— Pulse este campo para seleccionar los valores por defecto para los parámetros Global y Part.

5. Utilice [⬆][⬇] para seleccionar una parte de canción específica (1~16) cuyos parámetros desee cambiar.



Puede hacerlo para todas las 16 partes de canción.

Hay una razón por la cual hemos decidido utilizar la palabra *Parte* en lugar de *pista*: los siguientes parámetros sólo afectan a la manera en que se reproducirán las pistas (sin cambiar la información de las pistas en si).

6. Pulse un campo para seleccionar el parámetro que desea ajustar, y entre el valor deseado con el dial [TEMPO/DATA] o el botón/teclado numérico [DATA].
Tenga cuidado de seleccionar la Parte de canción deseada antes de editar estos parámetros (observe el nombre en el campo superior izquierdo).
Nota: Si un mensaje de cambio de control concreto para el cual el VA-76 ofrece un parámetro no está disponible, la pantalla mostrará "---".

CC00, CC32— (0~127) Éstos son mensajes de Selección de banco. CC00 permite seleccionar otros bancos de Tones/Grupos de percusión, mientras que CC32 se utiliza para seleccionar el nivel del Tone. Consulte también "Seleccionar Mapas de Tones diferentes" en la página 41.

PChange— (1~128) Éstos son mensajes de cambio de programa que permiten seleccionar otro Tone o Grupo de percusión. Consulte la página 222 donde encontrará una lista de los Tones y Grupos de percusión del VA-76.

Volume (07)— Mensajes de cambio de control (CC07) que permiten modificar el volumen de Parte.

Panpot— Mensajes de cambio de control (CC10) que permiten ajustar la posición estéreo de la parte seleccionada. Los valores inferiores a "64" desplazan la parte hacia la izquierda, y los valores superiores a "65" la desplazan hacia la derecha. "64" significa el "centro".

Reverb— El nivel de envío a Reverb (CC91) de la parte, es decir, la fuerza con que se procesará con el efecto Reverb.

Chorus— El nivel de envío a Chorus (CC93) de la parte, es decir, al fuerza con que se procesará con el efecto Chorus.

Tone Edit— (Yes/No) Permite especificar si la parte en cuestión debe ejecutar o no SysEx y NRPN (CC98 y 99) contenidos en esta pista. Si selecciona "No", estos cambios dejarán de afectar a la Parte. [Ajuste por defecto: Yes.]

Octave— (–3~+3) Permite transponer una parte hacia arriba o hacia abajo en hasta tres octavas, lo cual puede ser necesario después de asignar un Tone de flauta a una parte de bajo (consulte "CC00, CC32" y "PChange" más arriba). [Ajuste por defecto: 0.]

Data Send— (All, Int, Mid) Este parámetro permite especificar el lugar al que debe transmitirse la información de la Parte seleccionada: al puerto MIDI OUT (Mid), al generador de sonido del VA-76 (Int), o a ambos (All). [Ajuste por defecto: All.]

Mute— Éste es un filtro de información MIDI que permite especificar la información de Parte que *no* debe transmitirse al destino de Data Send. Seleccione *Note* si la Parte no debe transmitir los mensajes de nota, Pitch Bend, Modulación, Sustain y Aftertouch. Éste es el ajuste que debe seleccionar para las interpretaciones Minus-One. *All* significa que la parte deja de transmitir cualquier tipo de mensaje MIDI (ni tan siquiera los mensajes de Selección de banco y Cambio de programa.). Seleccione *Off* si la Parte en cuestión debe transmitir toda la información MIDI contenida en la pista a la que está asignada. [Ajuste por defecto: Off.]

7. Pulse [Save] para pasar a la página Disk/Song Save, en la que podrá guardar la canción. Consulte los detalles en la página 67.

12. Programar Estilos de usuario

Puede programar sus propios acompañamientos (*Estilos*) en el VA-76. Los Estilos que programe no residirán en la ROM, razón por la cual los conocemos como *Estilos de usuario*, o Estilos creados por el usuario.

12.1 Concepto

Existen tres maneras de crear Estilos nuevos:

- Convirtiendo partes de un Archivo MIDI Estándar en un acompañamiento que tocará el Arranger (consulte la página 155).
- Creando acompañamientos nuevos desde cero (consulte la página 165).
- Editando Estilos existentes, lo cual implica copiarlos y a continuación alterar los ajustes o las notas que deban cambiar (consulte la página 172).
  La tercera opción es la más rápida, ya que sólo deberá sustituir estas partes que, de alguna manera, no "funcionen" para la canción que desea tocar. Programar Estilos desde cero es mucho más rápido de lo que puede pensar debido a que el VA-76 dispone de una gran variedad de funciones que permiten reducir el tiempo de programación al mínimo.

Patrones

Los Estilos de usuario y los Estilos internos son cortas secuencias o *patrones* (normalmente de cuatro, y algunas de ocho compases de longitud) que puede seleccionar a tiempo real. Esto es precisamente lo que hemos explicado en "Utilizar el arranger del VA-76" en la página 25. Si ya ha trabajado alguna vez con un programador de ritmos (el BOSS DR-770, por ejemplo), el concepto de patrón ya le resultará familiar. Sólo debe programar un patrón una vez, y a continuación podrá utilizarlo en diversos puntos de una canción. Es decir, una corta frase musical puede recorrer un largo camino.

Los acompañamientos basados en patrones están formados normalmente por los siguientes elementos:

- El *ritmo* básico, es decir, el ritmo que será la espina dorsal de la canción.
- Diversas alternativas para el ritmo básico, que hacen que el acompañamiento sea interesante y que pueden sugerir algún tipo de "evolución" o "variación".
- Fill-Ins para anunciar el principio de nuevas partes.
- El principio y el final de una canción.
  Como norma, basta con programar de cuatro a ocho patrones de percusión para una canción de tres minutos. Simplemente debe utilizarlos en el orden correcto para hacerlos adecuados para la canción, y ya estará preparado para tocar. En realidad, lo que se conoce como una "canción" en una unidad de ritmo se conoce como "Arranger" en el VA-76. Las canciones de una unidad de ritmo deben programarse de antemano, mientras que los patrones de un Estilo musical pueden seleccionarse al vuelo pulsando los botones apropiados o utilizando la función Orchestrator/Morphing.

El VA-76 permite programar 36 patrones diferentes por Estilo, algunos de los cuales pueden seleccionarse mediante botones específicos ([ORIGINAL], [VARIATION] o desde la pantalla, consulte "Orchestrator y Morphing" en la página 62), o que se seleccionan sobre la base de los acordes tocados en el área de reconocimiento de acordes del teclado (mayor, menor, séptima).

Tracks

A diferencia de una unidad de ritmo, un Estilo no sólo contiene la parte de percusión (batería y percusión) sino también un acompañamiento melódico consistente en dos o tres partes musicales, como piano, guitarra, bajo y cuerdas. Ésta es la razón por la que las divisiones del VA-76 funcionan con *pistas* – ocho para ser precisos. Consulte también "Partes del Arranger" en la página 95.

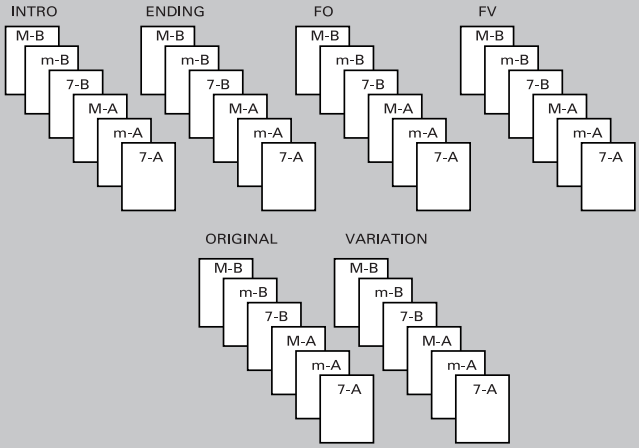
La asignación de parte a pista es fija. No es posible asignar la parte ADrums a la pista 6, por ejemplo.

La razón por la que la parte ADrums está asignada a la pista 1 y la parte ABass a la pista 2 es que la mayoría de los programadores y artistas empiezan grabando la sección de ritmo de una canción.

No obstante, hay algunas excepciones a esta norma, por lo que puede empezar por cualquier parte si le resulta más sencillo para el Estilo que desea programar.
Nota: Aunque existen seis partes Acc (o Accomp), la mayoría de los Estilos sólo contiene dos o tres líneas de acompañamiento melódico. En la mayoría de los casos, menos es más, es decir, no programe seis acompañamientos melódicos simplemente porque el VA-76 permite hacerlo; demasiadas líneas de acompañamiento tienden a difuminar los arreglos. Si escucha un CD con atención verá (quizás para su sorpresa) que no es el número de instrumentos lo que hace que una canción sea "grande", sino el hecho de colocar las notas correctas en el momento justo.

Bucle vs disparo

Existen dos tipos de patrones en el VA-76: divisiones en bucle y divisiones de disparo.



Divisiones de bucle— Las divisiones en bucle son acompañamientos que se repiten hasta que se selecciona otra división o se pulsa [START/STOP] para detener la reproducción del Arranger. El VA-76 dispone de cuatro divisiones en bucle programables con tres variaciones cada una (los niveles ① y ③ de la función Orchestrator no se pueden programar). Vamos a denominar los *modos* de variaciones:

División	Modo	Explicación
Basic/Original	Major Minor Seventh	Como el nombre implica, se trata del acompañamiento más simple.
Basic/Variation	Major Minor Seventh	Basic/Variation es una alternativa al acompañamiento Basic.
Advanced/Original	Major Minor Seventh	Una alternativa al nivel Basic. Normalmente contiene más instrumentos pero podría ser otro tipo de acompañamiento para un estilo.
Advanced/Variation	Major Minor Seventh	Variación del acompañamiento Advanced/Original.

Las divisiones de bucle no seleccionan otras divisiones al terminar: siguen sonando hasta que selecciona otra división a mano (o con el pie con un FC-7 opcional).

Divisiones de disparo — Las divisiones de disparo son acompañamientos que sólo se tocan una vez y que a continuación seleccionan una división de bucle o paran el Arranger.

División	Modos	Explicación
Intro (Básica o Avanzada)	Mayor Menor Séptima	Introducción. Selecciona la división Original del nivel seleccionado (Básico o Avanzado).
Ending (Básica o Avanzada)	Mayor Menor Séptima	Final (o cola). al terminar el Final, el Arranger dejará de sonar.
Fill-In To Original	Mayor Menor Séptima	Transición musical que selecciona la división Original del nivel actualmente activo.
Fill-In To Variation	Mayor Menor Séptima	Transición musical que selecciona la división de Variación del nivel actualmente activo.

El tipo de división (de bucle o de disparo) afecta a la manera en que se reproducirán las respectivas pistas. El Arranger insertará el número necesario de silencios para cualquier pista de disparo que sea más corta que la más larga.

Cualquier pista de un patrón de bucle que sea más corta que la pista más larga, no obstante, se repetirá hasta que haya terminado la pista más larga. Es decir, una frase repetitiva de una división de bucle debe grabarse una única vez debido a que se repetirá de manera automática hasta que termine la pista más larga, después de lo cual se repetirá toda la división (incluyendo los "subbucles"). Por ejemplo, si la parte ADrums tiene una longitud de sólo cuatro compases, y la línea ABass tiene una longitud de ocho compases, la parte ADrums se repetirá una vez mientras el Arranger toca los compases 5~8 de la línea de bajo.

12.2 Grabar estilos de usuario desde cero

Nota: Las siguientes secciones también contienen comentarios acerca de lo que hacemos y de las posibles opciones. Si todo lo que desea hacer es programar un Estilo, simplemente lea todo lo que aparece en negrita. Puede volver a las explicaciones complementarias más adelante siempre que haya algo que no entienda.

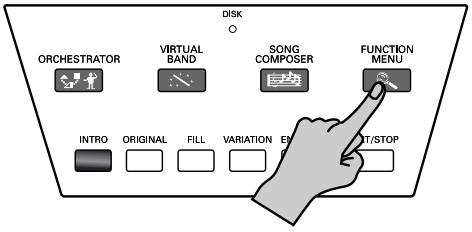
Comentario importante

La grabación y edición de un estilo de usuario en el VA-76 se realiza en la memoria RAM de estilo (Disk User). Siempre que salga del modo de estilo de usuario después de grabar o editar un estilo (pulsando [EXIT]), la pantalla le advertirá de que debe guardar el estilo en disco. Si aún no lo ha hecho, puede aprovecharse de este sistema de seguridad.

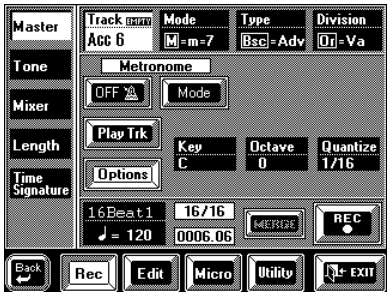
Pulse el campo [YES] para guardar el estilo en el disco (consulte la página 170 para más información), o [NO] si cree que no es necesario.

Seleccionar el User Style Composer

1. Pulse el botón [FUNCTION MENU].



2. En la página de pantalla que aparecerá ahora, pulse el campo [User Style Composer].
La pantalla pasará a tener ahora el siguiente aspecto:



Nota: Si no puede ver los parámetros anteriores, pulse el campo [Options].

Borrar la memoria Disk Use (Delete)

Lo primero que debe hacer es borrar la memoria RAM de estilo de VA-76. Esta memoria también se utiliza cuando selecciona un Estilo Disk Link o Disk User. Es decir: esta memoria no estará vacía cuando seleccione el User Style Composer. Por otro lado, este sistema de "compartir la RAM" también permite preparar el Estilo que desea editar en unos momentos: todo lo que debe hacer es seleccionarlo mientras se encuentra en el modo Arranger, y a continuación activar el User Style Composer.

Para grabar un Estilo de usuario nuevo, no obstante, en primer lugar debe borrar la memoria RAM de Estilo:

3. Pulse el campo [Utility] en la fila inferior.

4. Pulse el campo [Delete] en la columna de la izquierda.

5. Pulse el campo [EXECUTE] para eliminar el Estilo que se encuentra actualmente en la memoria Disk User.

Preparaciones

6. Pulse el campo [Rec] en la fila inferior para pasar a la página Master del User Style Composer.

7. Si es necesario, pulse el campo [Master] para que la pantalla tenga el aspecto de la que aparece en el paso (2).

Seleccionar la pista, el Modo, el Tipo y la División

Para simplificar las cosas, vamos a empezar con el patrón de percusión Basic/Original.

8. Pulse el campo [Track] y utilice el dial [TEMPO/DATA] para seleccionar la pista que desea grabar.
Seleccione "ADrums". Ahora seleccione un patrón. Empiece con la división Basic/Original (consulte los siguientes pasos):

9. Pulse el campo [Division] y utilice el dial [TEMPO/DATA] para seleccionar "Original"

Durante la reproducción del Arranger (cuando empieza a utilizar su Estilo de usuario como un Estilo "normal"), los niveles *Básico* y *Avanzado* pueden seleccionarse utilizando la función Orchestrator. Consulte la página 24.

Trabajar con clones

En esta página puede activar tres funciones de clonación que permiten grabar una parte y copiarla en tres divisiones y tres modos para cada una. El símbolo "=" significa que se grabará más de un patrón.

10. Utilice el campo [Mode] para seleccionar el o los modos, y el campo [Type] para seleccionar el o los tipos.
Ahora utilizaremos los siguientes ajustes de pantalla, que significan "grabar el patrón Básico/Original/Mayor y copiarlo en todas las divisiones de bucle". Por lo tanto, programando un patrón, obtendrá 3 *(M, m, 7)* x 2 *(Bsc, Adv)* x 2 *(Or, Va)* = 12 patrones de percusión idénticos!

Nota: Sólo es posible clonar cinco partes para las divisiones de disparo debido a que no hay ningún nivel Original/Variación para Intro, Ending, To Original, o To Variation: sólo los niveles Básico y Avanzado (consulte las figuras de la página 164).

Modo de grabación

El campo [Merge] permite seleccionar el modo de grabación.

Erase (si el campo [Merge] se visualiza en azul/gris)— Todo lo que grabe sustituirá la información que haya en la pista seleccionada. Este modo se selecciona de manera automática al activar la función Record para una pista que aún no contiene información. Si selecciona una pista que ya contiene información, el campo [Merge] se visualizará de manera automática en blanco, pero puede desactivarlo para sobrescribir la versión previa.

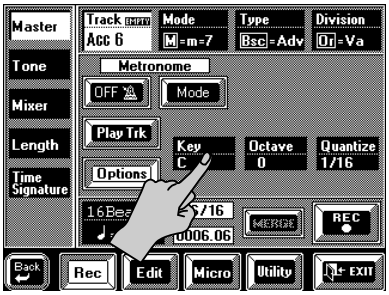
Merge (si el campo [Merge] se visualiza en blanco)— La música o la información que va a grabar se añadirá a la información ya existente en la pista seleccionada.—

Especificar el tono

Si desea utilizar el acompañamiento de una manera musical (consulte "Comentarios" en la página 171), deberá indicar al VA-76 el tono con el que está grabando. De esta manera, todo lo que toque lo que toque se transpondrá de manera automática a C durante la reproducción del Arranger, con lo cual al tocar un acorde de C (mayor, menor o séptima) en el área de reconocimiento de acordes del teclado, oirá un acorde de C en lugar de un acorde de D.

El VA-76 permite tocar en el tono original (o favorito) de la canción. Pero debe ajustar el parámetro *Key* al valor correcto antes de grabar.

11. Pulse el campo [Key] y utilice el dial [TEMPO/DATA] para ajustar el tono.



Si desea tocar en F#, ajuste esta valor a F#; para tocar en A, debe ajustar este valor a A, etc.
Nota: No hay ninguna necesidad de especificar el tono para la parte ADR, ya que esta parte no se transpone nunca.

Octave

El campo junto a [Key] permite transponer el teclado en intervalos de octava, lo cual puede ser útil para tocar notas muy graves o muy agudas – o para utilizar los "ruidos" especiales de los nuevos Tones "V".

12. Si es necesario, pulse el campo [Octave] y utilice el dial [TEMPO/DATA] para transponer el teclado hacia arriba o hacia abajo (–4~+4 octavas).

Quantize

Quantize es una función que corrige problemas de temporización menores. Consulte los detalles en la página 142.

Quantize desplaza las notas cuya temporización no es exactamente correcta hasta la unidad "correcta" más próxima.

Seleccione siempre un valor de resolución lo bastante preciso como para aceptar todos los valores de notas que haya tocado, pero no más preciso que la nota más corta. Si la nota más corta del acompañamiento es un tresillo de semicorchea, ajuste el valor de Quantize a 1/16t.

Aquí se explica la manera de ajustar la función Quantize:

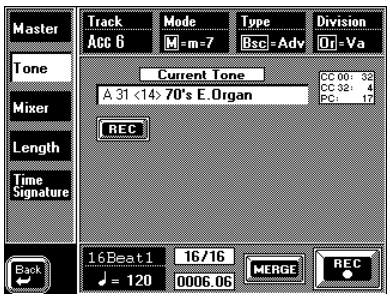
13. Pulse el campo [Quantize] y utilice el dial [TEMPO/DATA] para especificar el valor de cuantización.
El valor predefinido, 1/16, es adecuado para la mayoría de las situaciones. Si no desea cuantizar la música mientras graba, ajuste este parámetro a Off.

Off es una buena opción aquí debido a que también puede cuantizar la parte después de grabarla (consulte la página 180). Si cuantiza todas las partes, el Estilo de usuario puede sonar demasiado perfecto. Recuerde que la música también son las pequeñas imperfecciones, una de las cuales es una temporización algo "libre".

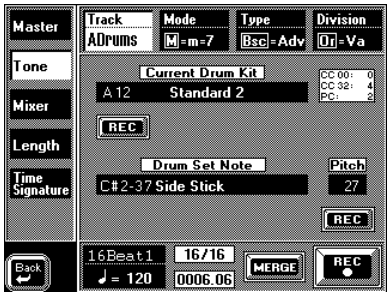
Selección de Tone

Otro aspecto importante es la selección de Tone, ya que las direcciones (Grupo, Banco, Número, Variación) de los Tones y del Grupo de percusión que seleccione se grabarán al principio de cada división.

14. Pulse el campo [Tone] en la columna de la izquierda.



Ahora vamos a programar la percusión utilizando la parte ADrums. Esta parte funciona de la misma manera que la parte MDR, por lo que ahora debemos seleccionar un *Grupo de percusión* en lugar de un Tone. En el caso de la parte ADrums, la pantalla tendrá el siguiente aspecto:



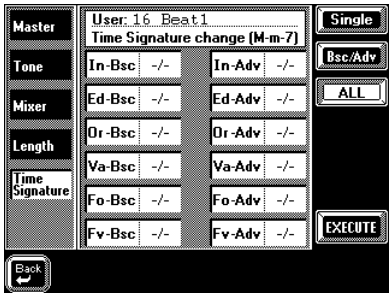
Utilice los botones GROUP/BANK/NUMBER para seleccionar un Grupo de percusión para la parte ADrums (o un Tone para otra parte).

Es aconsejable tocar algunas notas en el teclado para comprobar si los sonidos del Grupo de percusión seleccionado son adecuados para el acompañamiento que va a grabar. Pruebe otros Grupos de percusión hasta que encuentre el que suena "bien".

Tipo de compás

Antes de empezar a grabar debe especificar el tipo de compás del acompañamiento. Seleccione 4/4 para patrones de 8 o 16 tiempos, 3/4 para valses, 2/4 para polkas y 6/8 (o 4/4) para marchas. Tenga en cuenta que también es posible seleccionar tipos de compás 5/4, 7/4 etc.

15. Pulse el campo [Time Signature] en la columna de la izquierda.



Si ya está seleccionado 4/4, no tendrá la necesidad de cambiarlo. Para especificar otro tipo de compás, proceda de la siguiente manera:

a) Seleccione el patrón cuyo tipo de compás desee cambiar pulsando el campo correspondiente.
En la mayoría de los casos, pulsar el campo [ALL] de la columna de la derecha es la opción más sensata. De esta manera, el cambio se aplicará a todos los patrones del Estilo de usuario. Para ello, pulse en primer lugar [ALL], y a continuación seleccione un campo de tipo de compás.

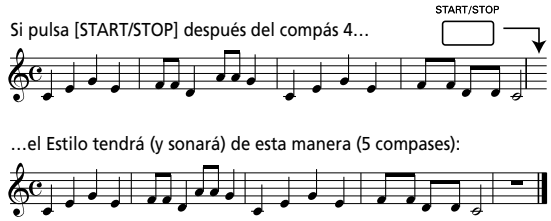
b) Utilice el dial [TEMPO/DATA] para entrar el nuevo tipo de compás.
Nota: También puede utilizar esta página para cambiar el tipo de compás de patrones ya grabados más adelante (consulte la página 168).

16. Confirme el (nuevo) tipo de compás pulsando el campo [EXECUTE].

Length: especificar la longitud de patrón

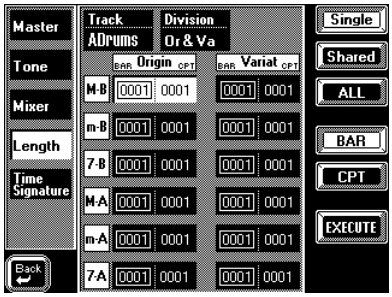
Los Estilos de usuario son patrones, es decir, frases musicales cortas, algunas de las cuales se repiten demanera continua durante la reproducción del Arranger. Cada patrón, por lo tanto, debe tener una longitud definida. Una introducción de 5 compases, por ejemplo, no es adecuada para una canción con sólo cuatro compases introductorios. Si ajusta la longitud *ahora* le ayudará a evitar muchas confusiones una vez empiece a grabar.

La razón por la que sugerimos que especifique la longitud ahora en lugar de cortar el patrón a medida después de grabarlo (utilizando la misma función Length) es que el Arranger tiende a añadir compases en blanco al final de una pista, lo cual es normalmente debido el hecho de que para la grabación algo tarde (es decir, después del último compás tocado). Esto significa que en realidad ha "grabado" cinco compases en lugar de 4:



Además, en el modo User Style Record todos los patrones son de *bucle*, con lo cual el VA-76 los irá reproduciendo hasta que pulse el botón [START/STOP]. Un número equivocado de compases (5 en lugar de 4, por ejemplo) será un problema importante, por lo que es aconsejable tomarse el tiempo necesario para ajustar la longitud del patrón antes de empezar a grabar.

17. Pulse el campo [Length]. La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:



Es perfectamente posible especificar un valor de longitud diferente para cada pista y división. Recuerde, no obstante, que las pistas Básica y Avanzada (Original y Variación) se reproducen en bucle al utilizarlas en la "vida real", con lo cual una frase de 64CPT se repetirá mientras otra pista de la división actual contenga información.

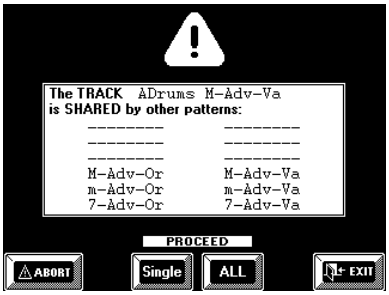
Nota: Incluso los patrones de disparo se reproducen en bucle en el User Style Composer. No obstante, esto no es así durante la reproducción del Arranger (es decir, el uso diario de los Estilos).

18. Pulse el campo [Division] para seleccionar el grupo de divisiones cuya longitud desea ajustar.

Las demás opciones de esta página son [**Shared**], [**ALL**] y [**Single**]. [Shared] permite seleccionar todos los patrones que se comparten, es decir, los patrones que han "clonado" o que se "clonarán" durante la grabación utilizando las opciones M=m=7, B=A etc. (consulte la página 165). [Single], por otro lado, permite tratar todas las divisiones como si fueran patrones independientes – y seleccionar sólo aquéllas cuya longitud desea cambiar después de grabarlas. [ALL] permite seleccionar todas las divisiones visualizadas actualmente. En la mayoría de los casos, éste es el ajuste más apropiado.

Funciones de clonación y edición y posibles advertencias (Shared)

Al volver a grabar o editar sólo un patrón de un grupo de clones, es posible que aparezca la siguiente advertencia:



Significa que va a hacer algo que afectará a la uniformidad de los patrones que había seleccionado como idénticos (clonándolos).

Tenga en cuenta que esta página sólo aparece si, después de clonar varios patrones, decide rehacer o editar el patrón M/Bsc/Or (o Or-M-Bsc), por ejemplo. Puesto que el VA-76 "sabe" qué pistas son clones, le advertirá de que va a grabar o editar una versión sin copiarla en los patrones "compartidas". Para su referencia, aparecen los nombres.

Esto le ayudará a decidir si desea modificar el patrón seleccionado sin cambiar los clones, o aplicar los cambios a todos los clones (o patrones compartidos).

- Pulse [Single] para editar el patrón seleccionado sin cambiar los clones.
- Pulse [ALL] si los clones (o patrones compartidos) deben cambiar según las modificaciones del patrón que va a grabar de nuevo o a editar.
- Pulse [ABORT] para salir de esta página sin cambiar nada, o [EXIT] para salir también del User Style Composer.

Volvamos a nuestro acompañamiento.

19. Empiece seleccionando la Pista cuya longitud desea ajustar (utilizando el campo [Track] y el dial [TEMPO/DATA]).

Si gira este dial totalmente en sentido horario seleccionará la opción ALL. Seleccione ALL para ajustar la longitud de todas las pistas del Estilo de usuario (1~8).

20. Pulse el campo [Division] y utilice el dial [TEMPO/DATA] para seleccionar "ALL" (todas las divisiones).

Nota: Seleccionar "ALL" significa que puede especificar la longitud de todas las divisiones que aparecen en esta página.

Para especificar la longitud de sólo un patrón, pulse sólo el campo correspondiente. Para especificar la longitud de varios patrones a la vez, pulse el campo de cada patrón cuya longitud desee ajustar.

21. Pulse el campo [BAR].

Como puede ver, los valores de compás aparecen rodeados por un cuadro.

22. Utilice el dial [TEMPO/DATA] para especificar el número de compases. Nuestro patrón debe tener una longitud de 4 compases, por lo que deberá entrar el valor "4".

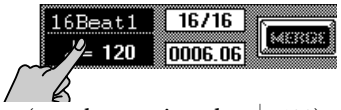
Nota: También puede especificar un valor CPT pulsando el campo [CPT] y utilizando el dial [TEMPO/DATA]. El valor CPT (♩= 120CPT) se añadirá a la longitud en compases. Aunque es posible, los valores de longitud como 4 (compases): 96 (CPT) no son precisamente los que se utilizan cada día.

23. Pulse [EXECUTE] para confirmar la longitud especificada.

La pantalla mostrará ahora un reloj animado. A continuación la pantalla mostrará el mensaje "OK Function Complete" para indicar que el valor Length se ha ajustado con éxito.

24. Pulse el campo [Master] del ángulo superior izquierdo.

Tempo



25. El tempo (actualmente ajustado a ♩=120) es probablemente algo rápido para la grabación, por lo que deberá cambiar lo pulsando el campo de tempo y utilizando el dial [TEMPO/DATA].

El valor de tempo que ajuste aquí se grabará como el tempo predefinido. Es posible cambiar el tempo predefinido en cualquier momento desde el modo User Style Composer, por lo que puede empezar seleccionando un tempo que le permita grabar la música de la manera en que debe sonar. Una vez haya programado todas las pistas y divisiones, podrá grabar el valor de tempo deseado.

Grabar

26. Pulse el campo [REC ●] para que pase a visualizarse en blanco.

La pantalla pasará a tener ahora el siguiente aspecto:

27. Pulse el botón [START/STOP]. El metrónomo tocará una claqueta de un compás (4 tiempos si ha seleccionado un compás de 4/4), y la grabación empezará en el siguiente tiempo fuerte.

Nota: También puede empezar a grabar utilizando un conmutador de pedal opcional conectado al jack FOOT SWITCH. Consulte "Start/Stop" en la página 191, donde se explica la manera de seleccionar la función Start/Stop del Arranger.

Puede empezar tocando sólo la parte de bombo. Si ha especificado la longitud de la pista (consulte más arriba) antes de grabar, el Arranger volverá al principio del patrón después de cuatro compases. La segunda vez puede añadir la caja, la tercera vez el charles, y así sucesivamente. – Pero obviamente también puede tocar toda la parte de percusión a la vez.

Cuando grabe otra parte (ABass~Accomp6), haga todo lo que haría durante una interpretación en directo. Puede añadir modulación, Pitch Bend, y utilizar el controlador de cinta o D Beam, así como el pedal hold conectado al jack SUSTAIN FOOTSWITCH.

Nota: Podrá observar un pequeño retardo antes de que el Arranger vuelva al principio del patrón. Este retardo es debido al hecho de que la información que ha grabado "se está procesando". No obstante, durante la reproducción el bucle será perfecto.

28. Pulse [START/STOP] de nuevo para detener la grabación.

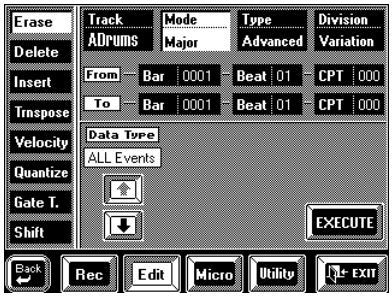
Si con los ajustes anteriores de Mode, Type y Division seleccionados para la grabación no se incluyen todos los patrones que desea clonar, ajuste los parámetros Mode, Type y Division a los valores deseados para suministrar todas las líneas de percusión que falten. A continuación, pulse [REC ●] y [START/STOP] para empezar a grabar. Pare la grabación después del primer o del segundo tiempo (espere a que haya terminado la claqueta antes de empezar a contar). Tenga en cuenta que esta función sólo *añade* clones. No permite borrar patrones existentes.

Escuchar el patrón y, a continuación, ¿conservarlo o rehacerlo?

1. Pulse el botón [START/STOP] de nuevo para escuchar la interpretación.

Si está satisfecho con la parte de percusión, continúe con "Guardar un Estilo en disco". Si no, es probable que desee volver a intentarlo.

2. Pulse el campo [Edit] en la fila inferior, y a continuación pulse [Erase] en la columna de la izquierda.



Utilizaremos *Erase* para borrar la información, ya que de esta manera el ajuste Length no cambiará. Consulte "Erase" en la página 178, donde encontrará más información acerca de esta función. La pista ADrums ya estará seleccionada, igual que el patrón que se utiliza para clonar otras pistas

3. Pulse [⬆] para seleccionar *ALL Events* para "Data Type".

4. Pulse el campo [EXECUTE] para borrar el patrón.

5. Pulse [Rec] en la fila inferior para pasar a la página Master.

6. Continúe con el paso (26) anterior.

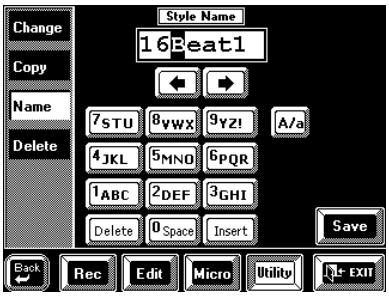
Guardar un Estilo en disco

Si desea tomarse en serio la programación de Estilos propios, guárdelos con la mayor frecuencia posible. Al fin y al cabo, si alguien decide apagar el VA-76 ahora, perdería todo lo que ha programado hasta este momento.

Este disco también puede servir como copia de seguridad en caso de que borre o cambie algo que deseaba conservar.

Dar un nombre al Estilo de usuario

1. Pulse el campo [Utility] en la fila inferior y el campo [Name] en la columna de la izquierda.



Antes de guardar un Estilo en disco, debe darle un nombre. Piense en un nombre que indique algo acerca de la naturaleza del Estilo. El nombre que entre aquí aparecerá en la página Master cada vez que seleccione este Estilo (vía Disk Link, si está asignado, o como "Disk User Style").

2. Entre el nombre que deberá aparecer cada vez que seleccione este Estilo. Consulte las opciones disponibles en la página 68.

Guardar el Estilo

3. Pulse el campo [Save] para pasar a la página *Save Style*:

4. Pulse el campo [ZIP] o [FLOPPY] para seleccionar la unidad de discos que desea utilizar para guardar el Estilo de usuario.

5. Pulse el campo [Name].

Acaba de especificar el nombre del Estilo, por lo que no hay ninguna necesidad de hacerlo en esta página.

6. Pulse el campo [File Name] y entre el nombre bajo el cual debe guardarse el Estilo de usuario.
Consulte la página 109, donde se explica la diferencia entre los nombres de Estilo y de archivo.

Nota: El campo [A/a] no aparece al seleccionar el campo [File Name]. Esto es debido a que File Name cumple con el estándar MS-DOS, que sólo permite (ocho) caracteres en mayúsculas.

7. Inserte un disquete o un disco Zip en la unidad de discos deseada y pulse [EXECUTE] para guardar el Estilo en disco.
Recuerde que el VA-76 es multitarea, con lo cual puede salir de esta página tan pronto como el VA-76 empiece a guardar el Estilo en disco:

8. Pulse [←Back] para volver al User Style Composer.

9. Pulse [Rec] (abajo) y [Master] (columna izquierda) para pasar a la página *Master* de User Style.

Programar otras partes y divisiones

Ahora puede grabar la segunda parte – probablemente el bajo. Si desea volver a realizar la visita guiada, vuelva a la página 165. No olvide ajustar el tono para la parte de bajo (consulte la página 166).

Es posible que ya sepa como grabar las demás partes (Accomp1~Accomp6), por lo que le dejaremos hacerlo (consulte "Grabar estilos de usuario desde cero" en la página 165).

Una vez haya terminado la primera división, puede grabar otras divisiones. Utilice la función de clonación (consulte la página 166) para grabar varios patrones a la vez.

No olvide grabar los Rellenos y las Introducciones y finales para completar el Estilo de usuario.
Nota: La parte ABass es monofónica. No será posible programar patrones de dos notas.

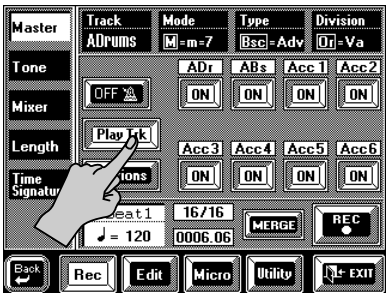
Enmudecer partes mientras graba otras

Después de programar algunas pistas, puede encontrarse con que ciertas pistas tienden a confundirle. Tocar una parte de órgano mientras escucha una parte sincopada grabada previamente puede ser difícil. Ésta es la razón por la que el VA-76 permite enmudecer estas partes que no desea oír durante la *grabación*.

Nota: El status activado/desactivado sólo se aplica al modo User Style. En el modo de reproducción del Arranger normal, todas las pistas se reproducirán. Es decir, ésta es una función de ayuda. Para enmudecer una parte en el modo Arranger, consulte la página 114.

Aquí se explica la manera de enmudecer pistas en el modo User Style:

1. En la pantalla *Master* del modo User Style, pulse el campo [Play Trk]:



2. Utilice los campos [ON/OFF] para activar y desactivar (enmudecer) las diversas pistas del Estilo de usuario.
Nota: Pulse el botón [Options] si debe ajustar el parámetro Key, etc., para una nueva pista. En esta página también puede empezar a grabar.

Speed Options— Los campos [Fast] y [Slow] permiten doblar a reducir a la mitad el tempo de la reproducción. La opción [Slow] es útil para comprobar pasajes difíciles para ver si todas las notas se han tocado correctamente. [Fast], por otro lado, permite una comprobación rápida de las pistas activadas. Estas opciones sólo están disponibles una vez ha iniciado la reproducción del Estilo de usuario (pulsando el botón [START/STOP]).

Comentarios

Trabajar de arriba hacia abajo – trucos de programación

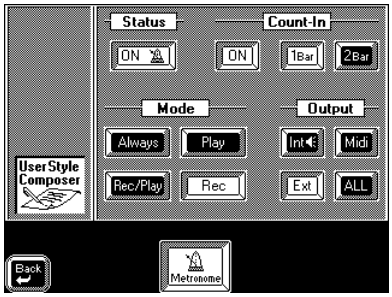
Si escucha con atención los Estilos originales, verá que la mayoría de las divisiones son muy similares entre ellas, y que el elemento de "evolución" o "amplificación" entre los niveles Original/Variación y Básico/Avanzado se deriva normalmente de la inclusión de instrumentos a partes que son idénticas. La división Avanzada/Original puede, por ejemplo, añadir una guitarra eléctrica al nivel Básico, pero las líneas de percusión, bajo y órgano del nivel Avanzado son normalmente idénticas a las del nivel Básico.

Es decir, empiece grabando el acompañamiento más complejo y clone todas las demás divisiones de bucle (consulte la página 165). Si a continuación pasa al nivel Avanzado/Original y elimina las campanas y los silbatos (consulte la página 178), esta división ya será más simple que la anterior.

El siguiente paso sería seleccionar el patrón Básico/Original y eliminar tanto las campanas y los silbatos como la guitarra distorsionada.

Metrónomo y claqueta

En el modo User Style, el metrónomo suena durante la grabación, a menos que lo desactive utilizando el campo [ON/OFF [ON/OFF]. Si también necesita el metrónomo mientras escucha lo que acaba de grabar, seleccione otro modo del metrónomo. Pulse el campo [Mode] (sólo visible cuando [Options] se visualiza en blanco) y consulte la página 66 donde se explica la manera de seleccionar otro modo del metrónomo.



Pulse [←Back] para volver a las páginas "normales" del modo User Style.

Reproducción en el modo Arranger

Tal como ya se ha explicado en la página 163, el Arranger del VA-76 es muy similar a una unidad de ritmo, excepto por una cosa: no es necesario programar la secuencia del patrón de antemano. Simplemente debe seleccionar la división necesaria mientras toca y enviar al Arranger los acordes correctos para que todas las líneas que ha programadas suenen en el tono correcto. En resumen: utilice sus Estilos propios de la misma manera que utilizaría los Estilos internos.
Nota: Si, durante la reproducción en el modo Arranger (es decir, el modo normal del VA-76), el Arranger se para de manera inesperada, pruebe con diferentes modos de acordes. Es posible que sólo haya programado la división mayor, con lo cual el Arranger seleccionará un patrón vacío cuando toque un acorde menor o de séptima. Ajuste siempre el parámetro Mode a M=m=7 hasta que se haya familiarizado con las posibilidades del Arranger del VA-76'. De esta manera, estos tres patrones sonarán parecidos, pero como mínimo estará seguro de que el Arranger no dejará de sonar al tocar un acorde menor o de séptima.

12.3 Copiar estilos existentes

Otra manera de programar Estilos musicales es utilizando partes de Estilos internos de la ROM o de Estilos de usuario en disco (disquete o disco Zip). El VA-76 permite:

- Copiar Estilos enteros en la memoria RAM de Estilos (Disk User)
- Copiar la división seleccionada de una o todas las pistas
- Copiar sólo algunas notas de una parte existente
- Copiar pista o notas entre divisiones
  Esto permite crear Estilos nuevos utilizando pistas de diferentes Estilos existentes (la percusión del Estilo B34, el bajo del Estilo A63, etc.).

Nota: No es posible copiar una pista ADrums en otra pista (ABass~Accomp6). De la misma manera, la parte de bajo sólo puede copiarse en una pista A.Bass. En lo referente a las pistas ACC, puede copiarlas libremente en cualquier pista ACC deseada.

Nota: Si la memoria Style RAM ya contiene nueva información, guárdela en el disco antes de copiarla. El VA-76 no dispone de función de deshacer. Si guarda un estilo en el disco antes de copiar podrá cargar la versión anterior en caso de que se produzca algún error. Consulte "Guardar su estilo en el disco" en la página 170.

Copiar estilos enteros utilizando Load (todas las pistas)

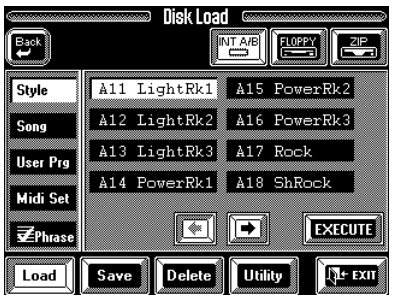
1. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.

2. Pulse el botón [FUNCTION MENU].

3. Pulse el campo [Disk] para seleccionar el modo Disk.

4. Si el campo [Load] de la fila inferior no está marcado, púlselo.

5. Pulse el campo [Style].



6. Pulse el campo [INT A/B] para que pase a visualizarse en blanco.
INT A/B permite seleccionar cualquier Estilo musical interno (A11~B88). Si desea copiar un Estilo de un disco, pulse el campo [FLOPPY] o [ZIP]

La ventana visualiza una lista de los Estilos de la memoria interna (Int) o del disco.

7. Utilice los campos [←][→] o el dial [TEMPO/DATA] para desplazarse por la lista de Estilos disponibles.

8. Pulse el campo del Estilo que desee copiar.

9. Pulse [EXECUTE] para cargar el Estilo.

10. Pulse [←Back] para volver al menú Function.

11. Pulse el campo [User Style Composer] para volver al User Style Composer.
Nota: Si pulsa [←Back] volverá al User Style Composer.

Nota: Este proceso no es realmente necesario debido a que seleccionar un Estilo Disk Link o Disk User en el modo Arranger del VA-76 tiene el mismo efecto que esta función. Aquí, no obstante, sabe exactamente qué está haciendo.

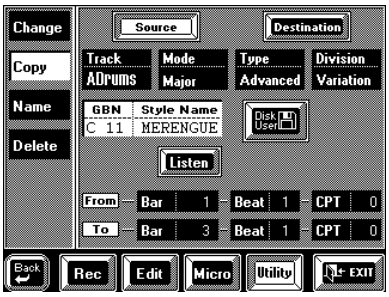
Copiar pistas de estilo individuales

Mientras que la función previa permite copiar Estilos enteros, la función Copy puede utilizarse para copiar pistas, modos, tipos y divisiones individuales.

1. Pulse el campo [Utility] en la fila inferior mientras se encuentre en una página del User Style Composer.

2. Pulse el campo [Copy] de la columna de la izquierda.

3. Pulse el campo [Source].



4. Pulse el campo [Track] y utilice el dial [TEMPO/DATA] para seleccionar la pista que se copiará.

5. Repita esta operación con los campos [Mode], [Type] y [Division] para seleccionar el Modo (Maj, Min, 7th, ALL), el Tipo (Bsc, Adv, ALL) y la División (Or, Va, Fo, Fv, In, Ed, ALL).

6. A continuación, seleccione el Estilo (bancos internos A~C) que contenga la o las pistas que desee copiar:

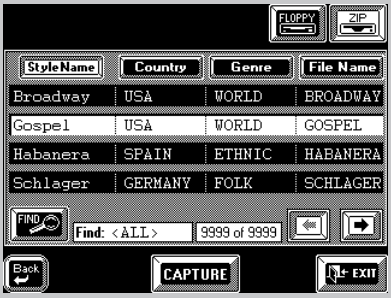
a) Pulse el campo [GBN/Style Name].

b) Utilice el dial [TEMPO/DATA] o el grupo de botones BANK/NUMBER para seleccionar el Estilo deseado.
Nota: No olvide insertar el disco necesario antes de seleccionar un Estilo del banco C (Disk Link).

Para utilizar otro estilo de disco...

Aquí se explica la manera de utilizar un Estilo del disquete o disco Zip:

a) Pulse el campo [Disk User]. Con ello pasará a una página familiar. Consulte "Disk User" en la página 61 donde se explica lo que debe hacer ahora.



b) Después de cargar el estilo deseado, pulse el campo [←Back] para volver al User Style Composer.

7. Pulse el campo [Listen] para escuchar el fragmento que va a copiar.

Nota: La escucha no está disponible si selecciona ALL para una de las entradas anteriores.

From

Empiece especificando la posición del primer evento (o nota) de la pista origen que se copiará.

8. Pulse el campo [Bar], [Beat] o [CPT] en la fila *From* y utilice el dial [TEMPO/DATA] para ajustar el Compás, el Tiempo y las unidades CPT respectivamente.

Por defecto, los parámetros From se ajustan a "Bar 1, Beat 1, CPT 0".

También puede copiar sólo aquellas notas que necesita, en cuyo caso los parámetros Beat y CPT le ayudarán a seleccionar un punto inicial que quede antes del primer tiempo de la pista que desee copiar.

To

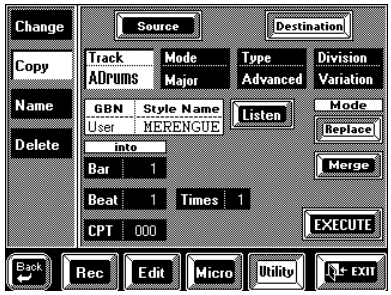
La posición *To* indica el final del fragmento que se copiará. Por defecto, los valores To se ajustan para incluir toda la pista.

9. Pulse el campo [Bar], [Beat] o [CPT] en la fila *From* y utilice el dial [TEMPO/DATA] para ajustar el Compás, el Tiempo y las unidades CPT respectivamente.

Si desea copiar todo un compás, seleccione el valor Bar-Beat-CPT "0" del siguiente compás, es decir para copiar los compases 1~4 debe especificar "From 1-1-0/*To 5-1-0*".

10. Pulse [Listen] para volver a escuchar el fragmento.

11. Pulse el campo [Destination].



Modo Copy

La copia puede realizarse de dos maneras diferentes:

Replace— La información de la gama seleccionada se copiará y sobrescribirá toda la información de la pista destino en la gama de la pista origen seleccionada.

Merge— La información de la gama seleccionada se añadirá a la información ya existente en la pista destino.

En cualquier caso, la longitud de la pista destino puede cambiar para incluir toda la información de la pista origen.

Nota: Si la memoria RAM de Estilo ya contiene información nueva, guárdela en disco antes de copiar. El VA-76 no dispone de ninguna función Undo. Si guarda un Estilo en disco antes de copiar podrá cargar la versión previa en caso de que algo vaya mal. Consulte "Guardar un Estilo en disco" en la página 170.

12. Pulse el campo Mode [Replace] o [Merge].

13. Pulse el campo [Track] y utilice el dial [TEMPO/DATA] para seleccionar la pista en la que desea copiar la información.

Nota: Es imposible copiar información de ADrums en otras pistas diferentes de ADrums. De la misma manera, no es posible copiar información de ABass en otras pistas diferentes de ABass.

14. Repita esta operación con los campos [Mode], [Type] y [Division] para seleciconar el Modo (Maj, Min, 7th, ALL), el Tipo (Bsc, Adv, ALL) y la División (Or, Va, Fo, Fv, In, Ed, ALL).

15. Pulse el campo [Listen] para escuchar la pista en la que va a realizar la copia.

La posición **Into** indica el principio del fragmento que va a copiar. Para copiar la información origen al principio de la pista seleccionada, seleccione Bar= 1, Beat= 1 y CPT= 0.

16. Pulse el campo [Bar], [Beat] o [CPT] y utilice el dial [TEMPO/DATA] para ajustar el Compás, el Tiempo y las unidades CPT respectivamente.

17. Pulse el campo [Times] y utilice el dial [TEMPO/DATA] o el botón/teclado numérico [DATA] para especificar el número de copias que se realizarán. Seleccione "1" si el fragmento sólo debe copiarse una vez.

18. Pulse el campo [EXECUTE] para copiar la información.

El reloj animado indica que se está copiando la información.

Una vez copiada la información, la pantalla le indicará lo siguiente:

12.4 Editar estilos de usuario

Editar en directo grabando

Añadir notas a tiempo real

Para añadir notas a una parte existente, pulse el campo [Merge] para que éste pase a visualizarse en blanco, seleccione la pista, y empiece a grabar pulsando el campo [REC ●] y el botón [START/STOP]. Toque las notas donde deban sonar.

Nota: No olvide seleccionar la División, el Modo y el Tipo deseados (consulte la página 165).

Añadir información de controlador a tiempo real

Para añadir información de controlador (modulación, Pitch Bend, sustain, expresión) a una parte ya existente, pulse el campo [Merge] para que éste pase a visualizarse en blanco. Opere con el controlador (palanca de Pitch Bend, palanca de modulación, conmutadores de pedal DP-2, DP-6 o FS-5U opcionales para información de Sustain, controladores de pedal EV-5 or BOSS FV-300L opcionales o controlador de pedal EV-10 para información de expresión) donde sea necesario.

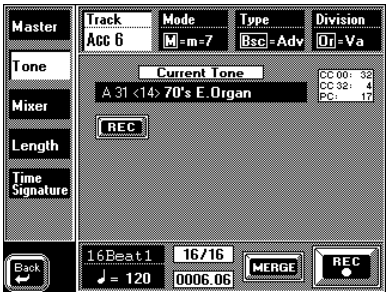
Nota: No olvide seleccionar la División, el Modo y el tipo correctos (consulte la página 165).

Añadir o cambiar ajustes de partes existentes

Para las siguientes operaciones debe grabar en el modo [Merge] sin tocar el teclado o los controladores, seleccionar la pista y división cuyos ajustes desea cambiar, pulsar el campo [Merge], y empezar a grabar. Si no desea programar cambios de valores continuos (información de panoramización, por ejemplo), puede dejar de grabar después del primer tiempo. Los ajustes estáticos se escriben siempre al principio de la pista en cuestión, por lo que no hay ninguna necesidad de grabar un ciclo completo.

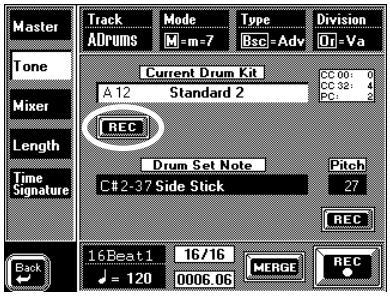
Selección de Tone/Grupo de percusión— Para seleccionar otro Tone o Grupo de percusión para una pista de Estilo de usuario existente, proceda de la siguiente manera:

1. Pulse el campo [Tone] de la columna de la izquierda, y seleccione la Pista a la que desee asignar otro Tone o Grupo de percusión.



2. Pulse el campo [Track] y utilice el dial [TEMPO/DATA] para seleccionar la pista deseada.

Si seleccione la pista ADrums, la pantalla tendrá un aspecto algo diferente:



Esto es debido a que a la pista ADrums sólo puede asignar Grupos de percusión.

3. Seleccione la división cuyos ajustes desee cambiar, y posiblemente también todos los clones (consulte la página 165).

4. Pulse el campo [MERGE] en la fila inferior. (Asumiremos que la parte ya contiene información.)

5. Seleccione el nuevo Tone (o Grupo de percusión) que se asignará a la pista y división seleccionadas actualmente pulsando el campo [Current Tone]/[Current Drum Set] y utilizando el dial [TEMPO/DATA] o bien los botones BANK/NUMBER.

6. Pulse el campo [REC] (consulte el círculo en la figura anterior) para que pase a visualizarse en blanco.
Según la pista que haya seleccionado (ADrums y otra), este campo se encontrará en una posición diferente. No obstante, tiene la misma función.

7. Pulse el campo [REC ●].

8. Pulse [START/STOP] para empezar a grabar.

9. Pulse [START/STOP] de nuevo después del primer o segundo tiempo (pero espere a que haya terminado la claqueta de un compás).
Con ello terminará la selección de Tone. La nueva dirección de Tone (Grupo, Banco, Número, Variación) sustituirá de manera automática a la antigua.

Aunque puede utilizar Tones diferentes para cada División de un Estilo de usuario, tenga cuidado con las "licencias artísticas" excesivas. Utilizar otra pista Acc para partes adicionales (si está disponible) le evitará muchas confusiones.

Drum Set Note y Pitch— Después de seleccionar la pista ADrums podrá modificar la afinación de ciertos sonidos del Grupo de percusión seleccionado. Los sonidos que puede elegir y los números de nota correspondientes con:

C#2/37 Side Stick
D2/38 Stand.2 Snare 1
E2/40 Stand 2. Snare 2
F2/41 Low Tom 2
E3/52 Chinese Cymbal
G#3/56 Cowbell
A3/57 Crash Cymbal 2
F4/65 High Timbale

Nota: Los nombres de los sonidos de batería/percusión dependen del Grupo de percusión seleccionado actualmente. No obstante, lo sonidos son normalmente similares en su naturaleza.

1. En la página de pantalla anterior, seleccione la pista ADrums.

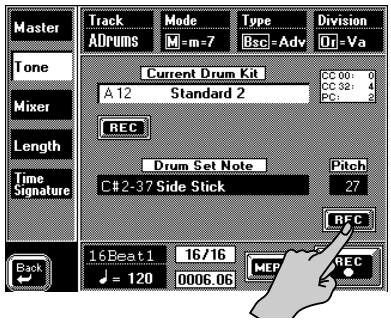
2. Seleccione la división cuyos ajustes desee cambiar, y posiblemente también todos los clones (consulte la página 165).

3. Pulse el campo [MERGE] en la fila inferior.

4. Pulse el campo [Drum Set Note] y seleccione el sonido de percusión cuya afinación desee cambiar con el dial [TEMPO/DATA].

5. Pulse el campo [Pitch] y utilice el dial [TEMPO/DATA] para ajustar la afinación deseada (-64~+63).
Puede tocar en el teclado para escuchar el resultado.

6. Pulse el campo [REC] bajo [Pitch].

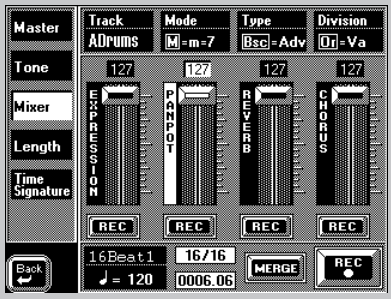


7. Pulse el campo [REC ●].

8. Pulse [START/STOP] para empezar a grabar.

9. Pulse [START/STOP] de nuevo después del primer o segundo tiempo (pero espere a que haya terminado la claqueta de un compás).
Expression, Panpot, Reverb, Chorus— Ajustar o modificar los parámetros Expression, Panpot, Reverb (Send) y Chorus (Send) es similar a seleccionar otro Tone para pistas existentes.

a) Pulse el campo [Mixer] en cualquier página del User Style Composer en la que el campo [Rec] de la fila inferior (izquierda) se visualice en blanco.
La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



b) Seleccione la pista, la división, etc. cuyos ajustes desee cambiar. Consulte "Selección de Tone/Grupo de percusión" en la página 174.

c) Pulse el o los campos [REC] debajo del o de los deslizadores cuyos ajustes desee grabar. Estos campos [REC] deben visualizarse en blanco.

d) Utilice los deslizadores de pantalla o toque un nombre en la pantalla y utilice el dial [TEMPO/DATA] para ajustar el valor deseado. (También puede utilizar el botón/teclado numérico [DATA].)

Los ajustes Reverb y Chorus representan valores *Send* (consulte la página 116). Los ajustes de los efectos (Type, Character, etc.) sólo pueden guardarse en un Programa de usuario. Es decir, el carácter de un Estilo musical puede cambiar según el Programa de usuario que seleccione.

Puede crear efectos de panoramización muy interesantes desplazando lentamente la pista seleccionada de izquierda a derecha (o viceversa) en el curso de un patrón. Esto es especialmente efectivo para riffs de guitarra o de sintetizador. Los cambios continuos implican que debe seguir grabando hasta el final del patrón.

Expression (cambio de control CC11) es un mensaje de volumen subsidiario que funciona con relación al mensaje de volumen (cambio de control CC07). Siempre que ajuste Expression a "127", el volumen resultante de la parte será igual al valor especificado para Volume (CC07).

Los valores Volume de las partes del Arranger pueden ajustarse en el modo Mixer (consulte la página 112).

Ajustar el tempo predefinido

El tempo predefinido es el tempo que selecciona el Arranger en el modo One Touch. Hasta ahora ha visto que el dial [TEMPO/DATA] y la función [AUTO/LOCK] permiten ignorar el tempo predefinido del Estilo y guardar el nuevo valor de tempo en un Programa de usuario. Ajustar el tempo predefinido correcto es útil para aquellas ocasiones en que desea utilizar One Touch Program (see page 29).

Para programar otro tempo predefinido, ajústelo utilizando el dial [TEMPO/DATA] o el botón [TEMPO/TAP], seleccione cualquier parte en una página del User Style Composer en la que el campo [Rec] de la fila inferior se visualice en blanco, pulse el campo [Merge], y grabe uno o dos tiempos.

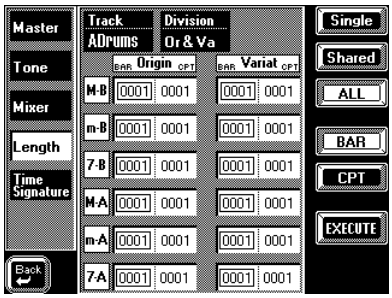
No toque el teclado ni utilice ningún controlador conectado al VA-76.

Nota: El último valor de tempo que grabe de manera automática pasará a ser el tempo predefinido del Estilo.

Funciones de edición que no forman parte del modo User Style Edit

Length

Pulse el campo [Length] en la columna de la izquierda



La función Length permite modificar la longitud (número de compases, tiempos y pulsos) tanto antes como después de la grabación. Si la utiliza después de grabar, la información que quede más allá del final especificado se borrará.

Nota: No hay ninguna manera de recuperar la versión previa, por lo que deberá pensárselo dos veces antes de ejecutar la función Length.

Consulte también "Length: especificar la longitud de patrón" en la página 167.

Track (ADrums~Acc6, All)— Permite seleccionar la pista cuyo ajuste de longitud desea cambiar. Si la longitud no debe ser la misma para todas las pistas (lo cual no se notará en las divisiones de bucle, consulte "Length: especificar la longitud de patrón" en la página 167), intente utilizar sólo múltiples enteros o fracciones para las pistas más largas o más cortas (por ejemplo, 4 compases para una pista, y todas las demás con una longitud de 8 compases; los patrones de 3 compases no se reproducen bien en bucle sobre pistas de 4 u 8 compases).

Single— Pulse este campo si desea seleccionar sólo un patrón de un grupo de clones.

Shared— Pulse este campo para seleccionar todos los patrones compartidos a la vez. Si lo hace podrá estar seguro de que los clones serán siempre idénticos al original.

ALL— Utilice el campo [ALL] para seleccionar todos los patrones en la página de pantalla actual (por ejemplo, todos los patrones Original/Variation, Intro/Ending, o Fill-In To Original/To Variation).

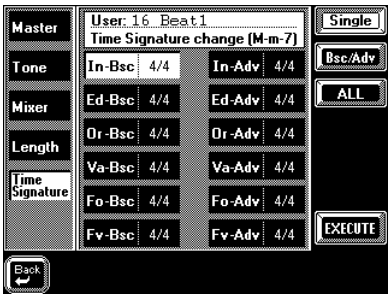
BAR— Pulse este campo y utilice el dial [TEMPO/DATA] para ajustar la longitud de los patrones seleccionados en intervalos de un compás. Tenga en cuenta que es perfectamente posible hacer una pista existente más larga especificando un valor para Bar que vaya más allá de las últimas notas (o final actual).

CPT— Éste es otro valor de longitud que permite determinar la longitud de manera muy precisa. En la mayoría de los casos es muy probable que trabaje con múltiplos de notas ♩ (es decir, 120CPT), ya que 120CPT representa un tiempo de un compás X/4 (1/4, 2/4, 3/4, 4/4, etc.). Es posible seleccionar todos los pasos intermedios, aunque la funcionalidad musical de los compases de "x compases y algo más" es, como mínimo, cuestionable.

EXECUTE— Pulse este campo para aplicar el nuevo valor de longitud a todos los patrones seleccionados en esta página.

Time Signature

Pulse el campo [Time Signature] de la columna de la izquierda



La página Time Signature permite comprobar y ajustar el tipo de compás de algunos o todos los patrones. El tipo de compás de los patrones mayores (M), menores (m) y de séptima (7) debe ser siempre el mismo. Este sistema de seguridad ayuda a evitar los cambios a otros tipos de compás simplemente por el hecho de tocar un acorde mayor, menor o de séptima en el área de reconocimiento de acordes del teclado.

Utilice este parámetro para especificar el tipo de compás del patrón seleccionado (División, consulte más adelante). Los tipos de compás más utilizados son: 2/4, 3/4, 4/4, 6/8 y 12/8. También son posibles otros valores (como 7/4, 13/8, etc.).
Nota: Cuando cambie el tipo de compás de un patrón ya grabado, sus notas y eventos se "redistribuirán" según el nuevo tipo de compás, con lo cual puede terminar con compases incompletos. Pero no se borrará nada de la información.

Bsc/Adv— Este campo (columna de más a la derecha) permite vincular la selección de un patrón de la columna Bsc (izquierda) al o los patrones correspondientes de la columna de la derecha (Adv). Esto es especialmente útil después de seleccionar múltiples patrones.

Utilice el dial [TEMPO/DATA] para seleccionar el tipo de compás deseado.

[Single]/[ALL]— Pulse [Single] si sólo desea cambiar el patrón seleccionado actualmente. Pulse [ALL] para seleccionar todos los patrones. Si desea editar múltiples patrones, en primer lugar pulse [ALL] y a continuación desactive los campos de los patrones que no desee cambiar; esto suele ser más rápido que seleccionar todos los patrones deseados uno a uno.

Execute— Pulse este campo para confirmar el nuevo tipo de compás y modificar el tamaño del o los patrones seleccionados.

12.5 Modo User Style Edit

Todas las páginas de pantalla del modo User Style Edit disponen de un campo [←Back] que permite volver a la página [Rec]. Utilícelo después de editar una pista (o todas las pistas) para grabar nuevo material al momento.

Antes de discutir las diversas funciones de User Style Edit, tenga en cuenta que las siguientes funciones permiten seleccionar el tipo de información que se editará. En este caso podrá seleccionar uno de los siguientes mensajes. El campo en cuestión se llama *Data Type*.

Parámetro	Explicación
All	Todos los parámetros editables listados aquí.
Note	Mensajes de nota
Modul	Mensajes de modulación (CC01)
PanPt	Mensajes de panoramización (pos. estéreo, CC10)
Expre	Mensajes de expresión (volumen relativo, CC11)
Revrb	Mensajes de Reverb Send (CC91)
Chrus	Mensajes de Chorus Send (CC93)
PChng	Mensajes de Cambio de programa
PBend	La gama de Pitch Bend (es decir, el cambio en la afinación que puede obtenerse desplazando la palanca de Bender a derecha o izquierda).
NRPN	Número de parámetro no registrado. Un tipo de mensajes MIDI especial para ajustar valores de parámetros que sólo se entiende en los instrumentos compatibles con GS.

Estas funciones son muy similares a las del Secuenciador de 16 pistas. Si sabe como utilizar aquéllas, no tendrá ningún problema para comprender el funcionamiento de las funciones de User Style Edit.

Aquí tiene algunas directrices para editar el Estilo de usuario:

Nota: Guarde el estilo en el disco antes de continuar. De esta manera, siempre podrá volver al original si los cambios no dan el resultado esperado. Consulte "Guardar un Estilo en disco" en la página 170, donde se explican los detalles.

a) Seleccione la o las pistas y el o los patrones que desee modificar.

b) Seleccione la gama (*From* y *To*) para la operación de edición.

c) Enter lo que debe cambiarse y la manera en que debe cambiarse. Pulse el campo deseado y utilice el dial [TEMPO/DATA], el botón/teclado numérico [DATA], o (para notas) el teclado.

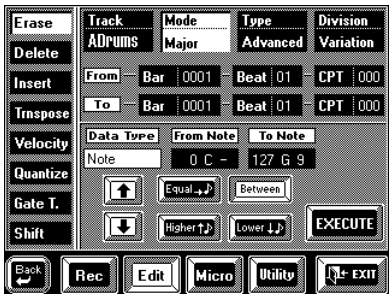
d) Ejecute la operación pulsando el campo [EXECUTE].

e) Guarde el estilo de usuario en el disco.

Nota: Consulte "Opciones disponibles para 'Note'" en la página 148, donde encontrará una explicación de los campos [Equal], [Between], etc.

Erase

Botón [FUNCTION MENU]→ campo [User Style Composer] → campo [Edit]→ [Erase]



Erase permite eliminar selectivamente información dentro de una gama especificada del o los patrones, o de una o varias pistas enteras. en el modo *Data Type* ALL, Erase cambiará por el número necesario de silencios la información que elimine, con lo cual terminará con el número equivalente de compases vacíos. Si también desea eliminar los compases en si, utilice Delete(consulte la página 178).

Track (ADrums~Acc6, ALL)— Permite seleccionar la pista que desea editar. Aquí también puede seleccionar ALL, en cuyo caso la operación se aplicará a todas las pistas del patrón seleccionado.

Mode— Permite seleccionar el modo del patrón que se editará: Maj (mayor), min (menor) o 7 (séptima).

Type— Permite seleccionar el tipo de patrón que se editará: Basic o Advanced.

Division— Este parámetro se utiliza para seleccionar la División del patrón: Original o Variation.

From/To— "From" se refiere a la posición en la que se iniciará la función de edición. Esta posición puede especificarse en el formato Bar-Beat-CPT. "To" designa la posición en la que terminará la operación de edición (valor Bar-Beat-CPT).

Bar (1~9999)— Aquí puede especificar la posición de compás. Por defecto, los valores From y To se ajustan al principio y al final de la o las pistas seleccionadas. Tenga en cuenta que el valor To se refiere siempre al final de la pista más larga.

Beat (1~[número de tiempos por compás])— Aquí puede especificar la posición de tiempo. El número de tiempos seleccionables depende del tipo de compás del patrón seleccionado.

CPT— Aquí puede especificar la posición CPT del principio y del final. A menos que no deba editar toda la información seleccionada dentro del último compás, deje siempre el valor por defecto. Tenga en cuenta que el modo Micro permite editar la información sobre la base de los eventos, lo cual es más preciso debido a que puede ver los eventos que se editarán, lo cual no es el caso aquí. Si sólo desea editar un evento (o mensaje), deberá hacerlo forzosamente en el modo Microscope (consulte la página 181).

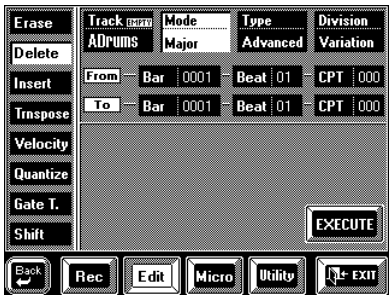
Data Type— Utilice [⬆][⬇] para seleccionar la información que se editará. Consulte la tabla anterior, donde encontrará una lista de los tipos de información disponibles.

From Note/Than Note, To Note— Consulte la página 149.

Execute— Pulse este campo para confirmar los ajustes y editar la información.

Delete

Botón [FUNCTION MENU]→ campo [User Style Composer] → campo [Edit]→ [Delete]



A diferencia de la función Erase, Delete también borra los compases, con lo cual todos los compases que quedan después de la posición "To" se desplazarán hacia el principio de la o las pistas. Puesto que también elimina los *compases*, no podrá seleccionar el tipo de información que se borrará.

Track, Mode, Type, Division— Consulte los detalles en la página 178.

From/To— From/To

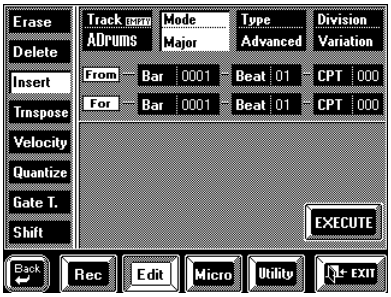
Bar, Beat, CPT— Consulte los detalles en la página 178.

Tenga en cuenta que el modo Micro permite editar la información sobre la base de los eventos, lo cual es más preciso debido a que puede ver los eventos que se editarán, lo cual no es el caso aquí. Si sólo desea editar un evento (o mensaje), deberá hacerlo forzosamente en el modo Microscope (consulte la página 181).

Execute— Pulse este campo para confirmar los ajustes y editar la información.

Insert

Botón [FUNCTION MENU]→ campo [User Style Composer] → campo [Edit]→ [Insert]



La función Insert permite insertar espacio en un patrón existente. Esto significa que toda la información que se encuentre después de la posición calculada por el parámetro "For" se desplazará hacia al final del patrón, con lo cual el patrón será más largo. Aquí sólo es posible insertar compases en blanco.

Track, Mode, Type, Division— Consulte los detalles en la página 178.

From/For— "From" permite especificar la posición en la que se insertarán el número seleccionado de compases, tiempos y CPTs.

"For", por su parte, especifica *cuántos* compases, tiempos y CPTs se insertarán.

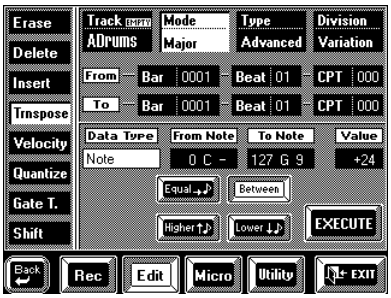
El modo Microscope también ofrece una función Insert (consulte la página 182) que permite añadir eventos *sin* desplazar los eventos subsiguientes hacia el final.

Bar, Beat, CPT— Consulte los detalles en la página 178.

Execute— Pulse este campo para confirmar los ajustes e insertar el número especificado de compases, tiempos y CPTs.

Transpose

Botón [FUNCTION MENU]→ campo [User Style Composer] → campo [Edit]→ [Trnspose]



Transpose se utiliza para cambiar la afinación del patrón seleccionado (la demás información de no nota, obviamente, no puede transponerse). Utilice esta función con gran precaución ya que el valor Key (consulte la página 166) no se actualiza – aunque transponga pistas enteras. Por lo tanto, es aconsejable que la utilice sólo para partes de un patrón de Introducción o Final – por ejemplo, una frase difícil que haya grabado sólo una vez y que a continuación haya copiado utilizando Copy (consulte la página 184). Es decir, no transponga nunca un patrón entero, ya que ello llevaría a una gran confusión en el modo Arranger.

Track, Mode, Type, Division— Consulte los detalles en la página 178.

En combinación con "From Note/Than Note" y "To Note" (consulte más adelante), Track Transpose es también útil para una pista ADrums. Permite seleccionar otro sonido de caja o de bombo, por ejemplo.

From/To— Consulte la página 178.

Bar, Beat, CPT— Consulte los detalles en la página 178.

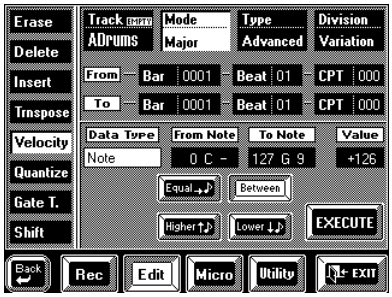
Value (–24~+24)— Este parámetro se utiliza para ajustar el intervalo de transposición en intervalos de semitono. Si desea transponer en patrón en C a D, entre el valor +2.
Nota: Tenga cuidado al aplicar Transpose a la pista ADrums. al fin y al cabo, transponer todas las notas de esta pista llevará a un cambio drástico en la parte de percusión.

From Note/Than Note, To Note— Consulte la página 149.

Execute— Pulse este campo para confirmar los ajustes y editar la información.

Velocity

Botón [FUNCTION MENU]→ campo [User Style Composer] → campo [Edit]→ [Velocity]



La función Velocity permite modificar la dinámica (llamada *velocidad*) de una pista o fragmento. Consulte los detalles en la página 150. Sólo pueden cambiarse los eventos de nota, razón por la cual aquí no es posible seleccionar el tipo de información.

Track, Mode, Type, Division— Consulte los detalles en la página 178.

From/To— Consulte la página 178.

Bar, Beat, CPT— Consulte los detalles en la página 178.

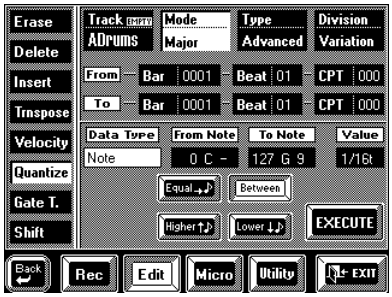
Value (–126~+126)— El parámetro Value permite ajustar el nivel de cambio de la velocidad. Seleccione un valor positivo para aumentar la velocidad de la o las pistas seleccionadas, o un valor negativo para reducir los valores de velocidad.
Nota: Ni tan siquiera los valores positivos o negativos más altos permiten ir más allá de "1" o "127".

From Note, To Note— Consulte la página 149.

Execute— Pulse este campo para confirmar los ajustes y editar la información.

Quantize

Botón [FUNCTION MENU]→ campo [User Style Composer] → campo [Edit]→ [Quantize]



La función Quantize puede utilizarse *después* de grabar una parte si no está satisfecho con la temporización de lo que ha tocado. Si sólo deben cuantizarse ciertas notas de una gama temporal concreta, deberá limitar la gama de edición utilizando los parámetros From/To.

Track, Mode, Type, Division— Consulte los detalles en la página 178.

From, To, Bar, Beat, CPT— Consulte los detalles en la página 178.

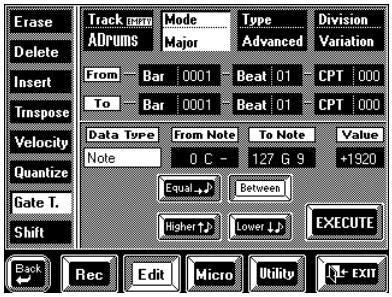
Value— Este parámetro ajusta la resolución de la función Quantize. Los valores disponibles son: 1/8, 1/8t, 1/16, 1/16t, 1/32, 1/32t, 1/64t. Consulte también la página 142, donde encontrará un ejemplo.

Execute— Pulse este campo para confirmar los ajustes y editar la información.

Nota: Compruebe siempre que selecciona el valor equivalente a la nota más corta que haya grabado. En caso contrario, la parte dejará de sonar de la manera en que la ha tocado.

Gate T

Botón [FUNCTION MENU]→ campo [User Style Composer] → campo [Edit]→ [Gate T]



La función Gate Time permite modificar la duración de las notas de la gama temporal (From/To) seleccionada. Consulte los detalles en la página 151.

Track, Mode, Type, Division— Consulte los detalles en la página 178.

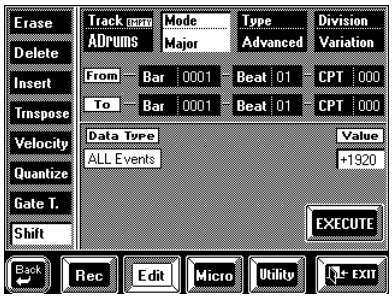
From, To, Bar, Beat, CPT— Consulte los detalles en la página 178.

Value (–1920~+1920)— Este parámetro ajusta la cantidad en la que debe cambiarse la duración (o tiempo de compuerta) de las notas seleccionadas. El valor más corto posible para Gate Time es "1". Si se permitiera el valor "0" las notas se borrarán, lo cual sólo puede conseguirse con Erase (consulte la página 178). No es posible utilizar Gate Time para borrar notas.

Execute— Pulse este campo para confirmar los ajustes y editar la información.

Shift

Botón [FUNCTION MENU]→ campo [User Style Composer] → campo [Edit]→ [Shift]



Shift permite desplazar las notas dentro de la gama From/To seleccionada. Consulte los detalles en la página 151.

Nota: Antes de seleccionar un valor para Shift, debe observar una pista en el modo Microscope (consulte la página 176) para determinar el valor negativo que debe utilizar. Si la primera nota de una pista empieza en 1-1-6, por ejemplo, ajuste Shift a "–6". Aplique el mismo valor Shift a todas las pistas para conservar la temporización del original.

Track, Mode, Type, Division— Consulte los detalles en la página 178.

From, To, Bar, Beat, CPT— Consulte los detalles en la página 178.

Value (–1920~+1920)— Este parámetro ajusta la cantidad en que deben desplazarse las notas. Value se refiere a unidades CPT (one CPT= 1/120 ♩).

Nota: Las notas del primer tiempo del primer compás no pueden desplazarse hacia la izquierda (ello significaría desplazarlas al compás "0", que no existe).

Execute— Pulse este campo para confirmar los ajustes y editar la información.

12.6 Modo User Style Micro

Seleccione este modo siempre que deba cambiar sólo un aspecto de un Estilo de usuario (o copiado de la ROM/Estilo Disk User) que por lo demás es perfecto.

En esta sección utilizaremos la palabra *evento* para cualquier tipo de mensaje (idénticos a los mensajes MIDI que hacen que el Arranger toque o ajuste algo). Un evento es por lo tanto un comando (o instrucción) para el Arranger.

Sólo es posible ver y editar una pista a la vez. Es decir, no olvide seleccionar la pista y el patrón correctos antes de seleccionar una función Micro.

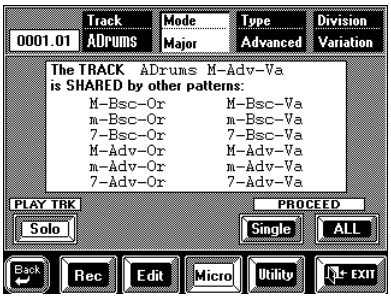
Aquí se explica la manera de seleccionar el modo User Style Microscope (los pasos (1)~(3) sólo son necesarios si aún no ha seleccionado el User Style Composer):

1. Pulse el botón [FUNCTION MENU].

2. Cargue el Estilo que desee cambiar en la memoria Disk User.

3. En la página de pantalla que aparecerá ahora, pulse el campo [User Style Composer].

4. Pulse el campo [Micro].
La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:

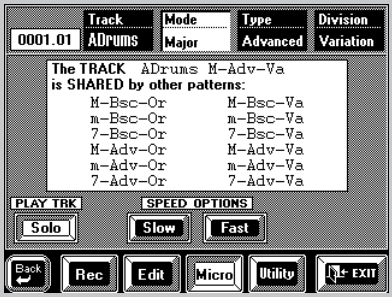


Consulte "Funciones de clonación y edición y posibles advertencias (Shared)" en la página 168, donde se explica el significado de la advertencia anterior. Este mensaje sólo aparece si el patrón seleccionado (Mode/Type/Division) forma parte de un grupo de clonación.

5. Press the [Track] field and use the [TEMPO/DATA] dial to select the track you wish to record. A continuación seleccione el patrón que desee editar.
Consulte los detalles en la página 178.

Escuchar el patrón

a) Pulse el botón [START/STOP] para iniciar la reproducción del patrón seleccionado. La pantalla cambiará ahora a:



b) Pulse el campo [Solo] si sólo desea escuchar la pista seleccionada (consulte más arriba).

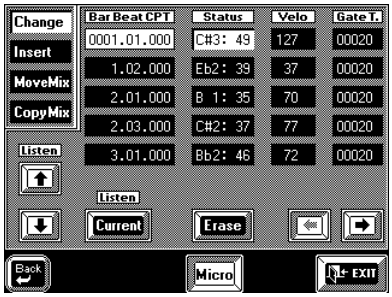
c) Si es necesario, utilice los campos Speed Options [Slow] y [Fast] para reducir a la mitad (Slow) o doblar (Fast) la velocidad de reproducción.

d) Pulse [START/STOP] de nuevo para detener la reproducción.

6. Pulse Proceed [Single] si sólo desea editar el patrón seleccionado, o [ALL] para modificar todos los patrones "compartidos" a la vez.
Nota: Para editar otras pistas y/o patrones más adelante, deberá volver a esta página pulsando el campo [← Back].

Change

Botón [FUNCTION MENU] → campo [User Style Composer] → campo [Micro] → [Change]



La función Microscope Change se utiliza para modificar eventos ya existentes, lo cual puede ser cualquier cosa desde transformar un C#2 en un D2, el valor de velocidad "35" en "70", o el cambio de control CC01 al cambio de control CC10.

Selección de evento (Bar-Beat-CPT)— Permite desplazarse por la lista de eventos. Sólo es posible seleccionar posiciones Bar-Beat-CPT que ya contenga información. Utilice los campos [←][→] para pasar por la lista de eventos. Pulse el campo del evento que desee cambiar.

Listen [↑][↓] & [CURRENT]— Para desplazarse por la lista de eventos mientras reproduce los eventos de nota (como un "C#2" en el ejemplo anterior), pulse los campos [↑][↓]. El campo [Current] permite hacer sonar el evento seleccionado (si es una nota). Puede utilizar esta función para comprobar el nuevo valor de velocidad (Velo), y para cambiarlo de nuevo si es necesario hasta que la nota sea correcta. Esto sólo funciona para las notas.

Columna Status— Esta columna contiene todos los tipos de mensajes que puede asignar a un evento. Consulte los detalles en la página 177. Utilice el dial [TEMPO/DATA] para seleccionar un evento.

No busque eventos CC64 (Hold o Sustain) ya que no encontrará ninguno. La utilización del pedal conectado al jack SUSTAIN FOOTSWITCH se convierte a los valores de Gate T(ime) correspondiente. Para cambiar estos "mensajes de Hold" convertidos, deberá modificar la duración (Gate T) de las notas afectadas.

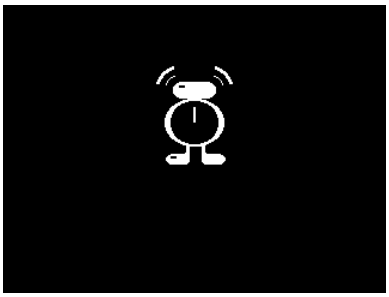
Velo— No se deje engañar por el nombre de esta columna. Ésta no muestra los valores de velocidad de las *notas*, sino que también contiene los valores asignados a un número de cambio de control, un cambio de programa o un evento de Pitch Bend.

Gate T— Los valores de esta columna representan siempre la duración (o Gate Time) de los eventos de nota. Ésta es la razón por la que todos los demás eventos no tienen valores de Gate T.

Nota: El valor Gate Time de los eventos de nota de percusión es siempre "1". Los sonidos que se disparan son muestras de disparo que se paran de manera automática. Si ajusta un valor de Gate Time más largo para notas de percusión (pista ADrums) no hará que sean más largas.

Erase— Pulse este campo para eliminar el evento seleccionado actualmente. Puede pulsar cualquier campo ([Status], [Velo] o [Gate T]) para seleccionar el evento que desea borrar.

Ahora puede seleccionar otra función en el menú (Insert, Move Mix o Copy Mix) o pulsar [◄Back] para volver a la página Microscope inicial para seleccionar otra pista o patrón para editarlo. Pulse [EXIT] para volver a la página Master. En el momento en que lo haga, la pantalla le indicará que se están procesando los nuevos ajustes:

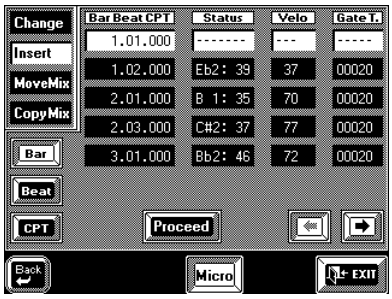


También puede decidir que desea guardar el Estilo en el disco:

No hay ninguna necesidad de confirmar los ajustes: todas las modificaciones pasarán a ser efectivas en el momento en que vuelva a la página Microscope (o Master) inicial.

Insert

Botón [FUNCTION MENU] → campo [User Style Composer] → campo [Micro] → [Insert]



La función Insert se utiliza para añadir eventos a una pista existente – o para programar una parte por pasos.

La función Insert consta de dos páginas: la primera página se utiliza para añadir un evento en la posición seleccionada (utilizando Bar, Beat y CPT), mientras que la segunda página permite definir el Status (nota, cambio de control, etc.) y los valores de este evento.

Nota: Es perfectamente posible insertar un evento en una posición que ya contiene un evento. Esto permite añadir la nota que falta a un acorde, por ejemplo. No obstante, compruebe que no añade dos cambios de control del mismo número (por ejemplo, Pan, CC10) y con valores diferentes a la misma posición.

Bar (1~9999)— Como puede ver, el nuevo evento se asignará en principio a la posición "1:1:000", que probablemente no es donde debe estar. Pulse este campo y utilice el dial [TEMPO/DATA] o el botón/teclado numérico [DATA] para especificar el compás en que debe insertarse el nuevo evento.

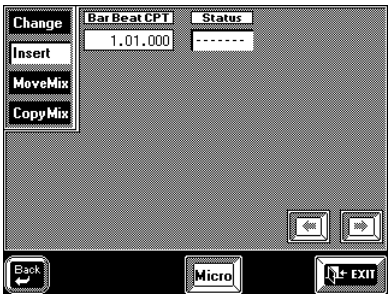
Beat (1~[número de tiempos por compás])— Pulse este campo y especifique el tiempo dentro del compás seleccionado.

CPT ([BASS/BANK])— Este parámetro ajusta el valor CPT del nuevo evento. Aquí tiene una tabla de las notas más utilizadas y sus valores CPT:

Nota	CPT	Nota	CPT
𝅝	480	𝅘𝅥𝅮₃	90
𝅗𝅥	240	𝅘𝅥𝅮	60
♩	120	𝅘𝅥𝅯	30

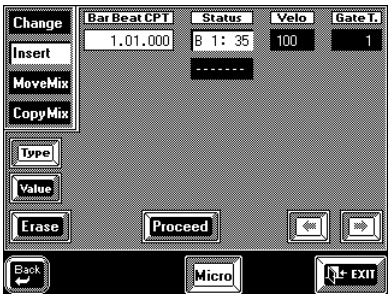
[◄][►]— Utilice estos campos para desplazarse por los eventos ya grabados en la pista o el patrón seleccionado. Esto sólo permite la visualización o la localización de las posiciones aproximadamente correctas.

Proceed— Después de especificar la posición del nuevo evento, pulse [Proceed] para seleccionar la segunda página Insert, en la que podrá asignar una función (Status) y un valor al nuevo evento:



Status— Utilice el dial [TEMPO/DATA] para seleccionar el Status del nuevo evento (note, control change, etc., consulte la tabla en la página 177). Es posible que deba pulsar el campo [**Type**] si éste no se visualiza en blanco. A continuación pulse el campo [**Value**] y especifique la "identidad" del evento (número CC, número de nota – [Type] sólo permite especificar el tipo de evento que se insertará: mensaje de nota, cambio de control, etc.).

Para insertar un evento de nota, también puede pulsar la tecla correspondiente en el teclado del VA-76. Si el valor de velocidad no es el que necesita, vuelva a pulsar la misma tecla (con mayor o menor fuerza) o utilice el campo [Velo] para ajustarla. Según el parámetro seleccionado, la pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:



Nota: Sólo es posible programar una nota a la vez. Si toca un acorde sólo se entrará la última nota que haya tocado.

Velo— Tal como ya se ha explicado, el valor Velo no se refiere necesariamente a un valor de velocidad. También se utiliza para indicar y (en esta página) ajustar el valor asignado al cambio de control, etc. en cuestión.

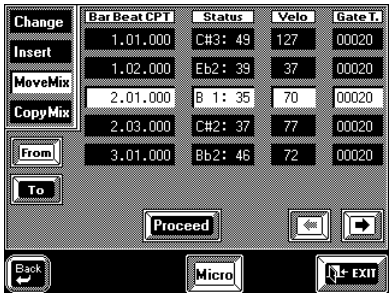
Gate T— El valor de Gate T sólo puede ajustarse para los eventos de nota. Utilícelo para especificar la duración de la nueva nota. Recuerde que el valor Gate Time "1" es suficiente para los eventos de nota de ADrums.

Erase— Pulse este campo para eliminar el nuevo evento. *Nota: Pulse* [←*Back*] *para volver a la primera página Insert si debe cambiar algo.*

Proceed— Pulse este campo para confirmar los ajustes y asignarlos al evento.

Move Mix

Botón [FUNCTION MENU] → campo [User Style Composer] → campo [Micro] → [Move Mix]

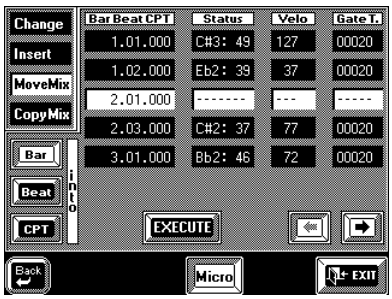


La función Move permite desplazar el evento (o eventos) seleccionado hasta otra posición. Es similar a utilizar la función Shift (consulte la página 180) pero se aplica sólo a uno o varios eventos a la vez.

From— Pulse el campo [From] de la columna de la izquierda y el campo del primer evento que desee desplazar (este campo debe visualizarse en blanco). Utilice los campos [←][→] o el dial [TEMPO/DATA] para pasar a otros grupos de 5 eventos (éstos no se seleccionan de manera automática).

To— Pulse el campo [To]. A continuación, desplácese por la lista de eventos disponibles (utilizando [←][→] o el dial [TEMPO/DATA]) para pasar a la página en la que aparezca el último evento que desea desplazar. Pulse el campo deseado. Todos los eventos entre [From] y [To] estarán ahora seleccionados.

Proceed— Ahora que ya ha seleccionado la gama de eventos que se desplazarán, pulse el campo [PROCEED] para pasar a la segunda página Move:



Los parámetros de esta página se utilizan para especificar la nueva posición del primer evento seleccionado en la página de pantalla previa. Todos los eventos subsiguientes se colocarán con relación al primer evento (es decir, la distancia entre los eventos desplazados seguirá siendo la misma).

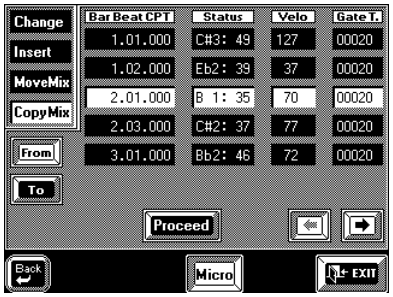
Bar, Beat, CPT— Utilice estos campos y el dial [TEMPO/DATA] para ajustar la posición a la que deben desplazarse el o los eventos seleccionados. Sólo para su información, sepa que la función Move se ajusta de manera automática a *Mix*, lo cual significa que al desplazar eventos no se sobrescriben los eventos que pueda haber presentes en el destino seleccionado.

Execute— Pulse este campo para confirmar los ajustes y mover los eventos seleccionados hasta la nueva posición.

Ahora puede pulsar [CopyMix] para pasar a la función Copy, o [←Back] para volver a la página Microscope previa.

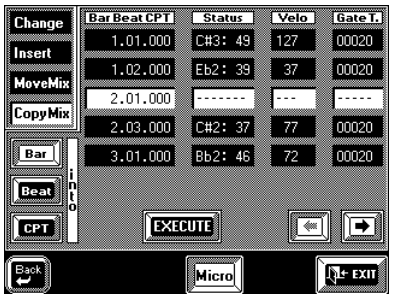
Copy Mix

Botón [FUNCTION MENU] → campo [User Style Composer] → campo [Micro] → [Copy Mix]



La función Copy Mix permite copiar los eventos seleccionados en otra posición. Esto significa que los eventos en cuestión se utilizarán dos veces.

From, To— Consulte "Move Mix", donde se explican los detalles. Después de seleccionar los eventos que se copiarán, pulse [Proceed] para pasar a la segunda página Copy Mix:



Aquí puede especificar la posición Bar/Beat/CPT para el primer evento (de la gama seleccionada). Pulse [Bar], [Beat], y [CPT], y utilice el dial [TEMPO/DATA] para ajustar la posición deseada.

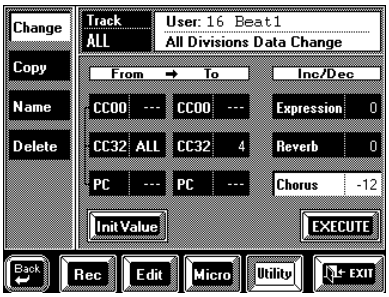
Execute— Pulse este campo para confirmar los ajustes y desplazar los eventos seleccionados hasta la nueva posición.

12.7 User Style Utility

El modo User Style Utility contiene cuatro funciones que puede necesitar de vez en cuando.

Change

Botón [FUNCTION MENU] → campo [User Style Composer] → campo [Utility] → [Change]



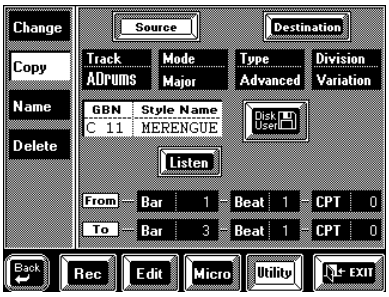
Esta función permite editar globalmente los valores de Expression, Reverb Send y/o Chorus Send de todas las pistas de un Estilo de usuario (de todas las Divisiones, Modos, etc.). Esto puede ser necesario para cambiar el carácter del Estilo de usuario, por ejemplo, si cree que estos valores son demasiado bajos o altos. Utilizar esta función es mucho más rápido que volver a la página [Rec] y volver a grabar estos valores para todas las pistas de todas las divisiones. Una función similar también está disponible para el secuenciador de 16 pistas, que se explica en la página 153.

Track— Pulse este campo y utilice el dial [TEMPO/DATA] para seleccionar la pista que desee editar. Preste atención al mensaje *All Division Data Change*: los cambios se aplicarán a todos los patrones de la pista del Estilo musical seleccionada.

Execute— Después de ajustar los valores deseados, pulse este campo para ejecutar esta función de cambio global.

Copy

Botón [FUNCTION MENU] → campo [User Style Composer] → campo [Utility] → [Copy]



La función Copy permite copiar una o todas las pistas de un patrón de Estilo hasta el patrón de Estilo seleccionado. Los dos campos más importantes aquí son [Source] y [Destination]. Cuando [Source] se visualice en blanco podrá seleccionar el *Estilo que se copiará*. Cuando [Destination] se visualice en blanco podrá seleccionar la *pista y patrón en que desea copiar la información*. Consulte "Copiar pistas de estilo

individuales" en la página 172, donde se explica esta función paso a paso. La siguiente explicación no presenta todos los parámetros y ajustes disponibles para la función Copy.

Track (ADrums, ABass, Acc1~6, ALL)— Permite seleccionar la pista cuya información desea copiar (el patrón *origen*). No olvide seleccionar el Estilo correcto (si aún no está seleccionado).

Mode— Permite especificar una tercera parte de la dirección del patrón origen: Major, Minor, 7th, o ALL.

Type— Permite especificar el tipo de origen: Basic, Advanced o ALL.

Division— Este parámetro se utiliza para seleccionar la División del patrón origen que desee copiar: Original, Variation, o ALL.

Style — Pulse este campo y utilice el dial [TEMPO/DATA] o el grupo de botones BANK/NUMBER para seleccionar el Estilo que contenga el patrón origen deseado. El nombre del Estilo aparecerá en la segunda línea.

Disk User— Pulse este campo y utilice la función Find para seleccionar un Estilo del disco Zip o del disquete insertado.

La página *Destination* permite seleccionar la dirección en que debe copiarse el patrón origen seleccionado (el patrón *destino*). Tenga en cuenta lo siguiente:

a) Los patrones ADrums sólo pueden copiarse en pistas ADrums.

b) Los patrones ABass sólo pueden copiarse en pistas ABass.

c) Los patrones Acc (por ejemplo, Acc3~Acc6) pueden copiarse en cualquier pista Acc – pero nunca en una pista ADrums o ABass.

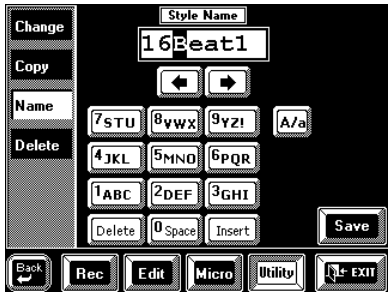
d) Si la pista destino está ajustada a un valor "prohibido", el VA-76 selecciona de manera automática el valor origen correspondiente.
Por ejemplo: si ha seleccionado una pista ADrums como origen y la pista Acc3 como destino, el VA-76 seleccionará "Acc3" como pista origen.

Times (1~99)— Ajusta el número de copias que desea realizar. El valor "3" significa que terminará con tres copias contiguas, con la segunda copia colocada inmediatamente después de la primera, etc.

Execute— Pulse este campo para copiar la información.

Name

Botón [FUNCTION MENU] → campo [User Style Composer] → campo [Utility] → [Name]



Consulte "Dar un nombre al Estilo de usuario" en la página 170 y la page 68, donde se explican los detalles.

Delete

Botón [FUNCTION MENU] → campo [User Style Composer] → campo [Utility] → [Delete]

A diferencia de "Delete" en la página 178, la función User Style Delete se utiliza para borrar la memoria Disk User del VA-76. Si está seguro de que ya no necesita un Estilo concreto, elimínelo utilizando esta función.

13. Miscelánea

13.1 Seleccionar las funciones de interpretación (Controladores)

El VA-76 dispone de diversos controladores integrados, así como de tres zócalos para conectar controladores opcionales que harán que su vida sea más sencilla. Por lo tanto, es aconsejable leer este capítulo. Las asignaciones que defina aquí pueden escribirse en un Programa de usuario (consulte la página 127), lo cual significa que puede "reconfigurar" las funciones de interpretación simplemente seleccionando otro Programa de usuario.

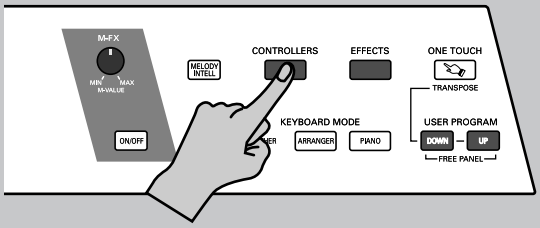
Los controladores disponibles son:

	Controlador D Beam (consulte a la derecha)
	Pitch Bend (consulte la página 186)
	Modulation (consulte la página 188)
	Controlador táctil (consulte la página 189)
	Aftertouch (consulte la página 189)
	Sustain Switch (consulte la página 190)
	Foot Switch (consulte la página 191)
	Foot Pedal (expresión) (consulte la página 192)

Otras posibilidades de control a tiempo real incluyen los deslizadores de VariPhrase (consulte la página 49), un controlador de pedal FC-7 (consulte la página 193), los botones PAD (consulte la página 194), y el mando [M-FX] (consulte la página 120), y los deslizadores de la función Mixer también pueden utilizarse para interesantes efectos a tiempo real.

Seleccionar el parámetro deseado

a) Pulse el botón [CONTROLLERS].



b) En la página de pantalla que aparecerá ahora, pulse el campo [Hand] o [Foot] (consulte la tabla anterior).
Nota: Si selecciona [Foot], la función que seleccione sólo podrá utilizarse si conecta un conmutador de pedal opcional (DP-2, DP-6, o BOSS FS-5U) o un pedal de expresión (EV-5, BOSS FV-300L o EV-10) al zócalo apropiado del panel posterior del VA-76.

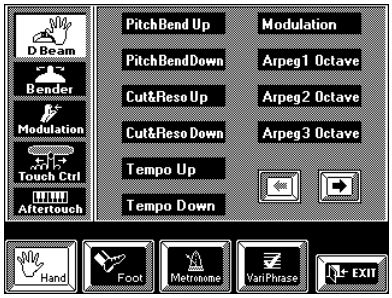
c) En la columna de la izquierda, pulse el campo de la función de interpretación (controlador) que desee ajustar.

d) Si hay varias opciones disponibles, utilice los campos [◄][►] para seleccionarlas.

e) Pulse el campo de la función deseada.

f) En algunos casos también puede ajustar un valor. Para ello utilice el deslizador de pantalla (si está disponible), el dial [TEMPO/DATA] o el botón/teclado numérico [DATA] para hacerlo.

D Beam



El controlador D Beam del VA-76 es una revolucionaria función que permite controlar un parámetro seleccionable moviendo la mano sobre dos sensores que se encuentran a la izquierda de la pantalla. En la página 51, hemos explicado la manera de utilizar el controlador D Beam. Ahora veremos la manera de asignarle una función.

Una nota final antes de pasar a los parámetros disponibles: todas las opciones marcadas con "o" se aplican a las partes de teclado actualmente activas.
Nota: Si va a utilizar el controlador D Beam mientras controla el Arranger, es probablemente aconsejable activar su función Hold (consulte la página 101).

Pitch Bend Up o— Si desplaza la mano sobre el D Beam, podrá generar un valor entre "64" (ningún Pitch Bend) y "127" (Bend máximo hacia arriba). En el momento en que mueva la mano fuera del alcance del D Beam (a más de unos 40 cm sobre los "ojos" o hacia la izquierda o la derecha), el valor volverá a "64" (ningún Pitch Bend). El grado en que podrá controlarse la parte de teclado dependerá del ajuste *Pitch* (consulte la página 188).

Pitch Bend Down o— Si desplaza la mano sobre el D Beam, podrá generar un valor entre "64" (ningún Pitch Bend) y "o" (Bend máximo hacia abajo). En el momento en que mueva la mano fuera del alcance del D Beam, el valor volverá a "64" (ningún Pitch Bend). El grado en que podrá controlarse la parte de teclado dependerá del ajuste *Pitch* (consulte la página 188).

Cut&Reso Up o— (Sólo para Upper1 y/o 2) Si desplaza la mano sobre el D Beam, podrá variar el valor actual de TVF Cutoff (consulte también la página 126) de la parte Upper1 y/o 2. El parámetro Resonance se ajustará a "+63" (máximo), mientras que la Frecuencia de corte podrá controlarse entre "0" (ningún cambio) y "+63" (aumento máximo). Esto permite crear algunos efectos de filtro muy interesantes que son especialmente

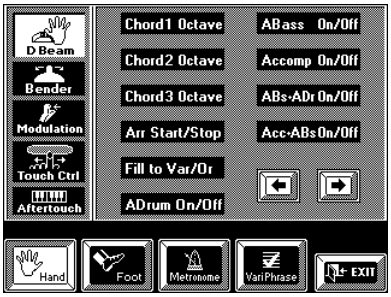
útiles para música Dance/Techno. Al mover la mano fuera del alcance del D Beam, tanto Resonance como TVF Cutoff volverán a sus valores originales ("0"= ningún cambio).
Nota: Si TVF Cutoff ya está ajustado a "+63", no podrá aumentar su valor utilizando el controlador D Beam. En este caso, probablemente será más útil la siguiente opción. Tenga también en cuenta que algunos Tones ya utilizan el valor de TVF Cutoff máximo posible por defecto, en cuyo caso no podrá añadir más armónicos (abriendo todavía más el filtro).

Cut&Reso Down— Sólo para Upper1 o 2) Desplazando la mano sobre el D Beam podrá variar el valor de TVF Cutoff actual (consulte también la página 126) de la parte Upper1 y/o de la parte 2. El parámetro Resonance se ajustará a "+63" (máximo), mientras que la frecuencia de corte podrá controlarse entre "0" (ningún cambio) y "–64" (ajuste mínimo posible de TVF Cutoff). Al mover la mano fuera del alcance del D Beam, tanto Resonance como TVF Cutoff volverán a sus valores originales ("0"= ningún cambio).
Nota: Consulte la nota anterior. La frecuencia de TVF Cutoff no puede bajarse si TVF Cutoff ya está ajustado a "–64".

Tempo Up/Down— Seleccione una de estas opciones si desea aumentar (Up) o reducir (Down) el tempo actual del Arranger o del Song Composer. Si desplaza la mano fuera del alcance del D Beam, volverá al valor de tempo previo.

Modulation— Seleccione esta función si desea que el D Beam duplique la función de modulación de la palanca Bender/Modulation.

Arpeg 1/2/3 Octv— Si mueve la mano sobre el D Beam hará que la parte Lower2 toque arpeggios (acordes rotos) basados en las notas que toque en el área de reconocimiento de acordes (consulte la página 101). Según el ajuste que seleccione aquí, las notas del área de reconocimiento de acordes se arpeggiarán en 1, 2 o 3 octavas.
Nota: No olvide asignar un Tone adecuado a la parte Lower2. Consulte "Selección de Tones desde el panel frontal" en la página 37. Además, active la función Arranger Hold (consulte la página 101).



Chord 1/2/3 Octv— Si coloca la mano dentro del alcance del D Beam, la parte Lower2 tocará las notas de los acordes que toque en el área de reconocimiento de acordes. Puede utilizar esta función para añadir "golpes" de metales o de guitarra sincopados a la melodía. El valor de velocidad utilizado para tocar estas notas es de "100". El número (1, 2 o 3) define la octava de este "acorde añadido: *1*= A♭3~G4, *2*= A♭4~G5, y *3*= A♭5~G6. Desplace la mano fuera del alcance del D Beam para hacer que la parte Lower2 deje de tocar el acorde.

Arr Start/Stop— Según la condición actual del Arranger (en marcha o parado), al mover la mano dentro del alcance del D Beam el Arranger se parará (o se pondrá en marcha). Un segundo movimiento volverá a ponerlo en marcha (o a pararlo).

Fill To Var/Or— Aquí también, el D Beam ejecuta dos funciones que dependen de la División seleccionada actualmente (Original o Variación). La primera vez que el D Beam detecte su mano (u otra extremidad), éste activará la función Fill-In TO VARIATION. Al terminar este Relleno, el Arranger cambiará al patrón de Variación. La segunda vez, se activará la función Fill-In TO ORIGINAL.
Nota: Esta función sólo está disponible mientras está disponible el Arranger. Durante la reproducción del Composer o del secuenciador de 16 pistas, puede tener la impresión de que el controlador D Beam no funciona. Pero en el momento en que vuelva al modo Arranger (modo normal del VA-76), todo volverá a la normalidad.

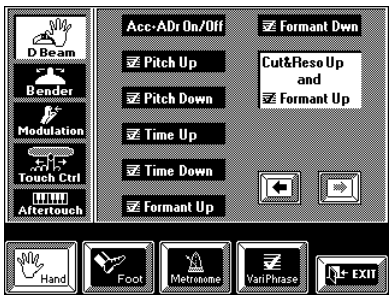
ADrum On/Off— Este ajuste permite activar y desactivar la parte ADrums del Arranger utilizando el controlador D Beam. Existen también opciones de activación y desactivación combinadas (consulte más adelante).

ABass On/Off— Este ajuste permite activar y desactivar la parte ABass utilizando el controlador D Beam.

Accomp On/Off— Este ajuste permite activar y desactivar las partes de Acompañamiento (ACC1~6) utilizando el controlador D Beam.

ABs+ADr On/Off— Este ajuste permite utilizar el D Beam para activar y desactivar las partes ABass y ADrums.

Acc&ABs On/Off— Este ajuste permite utilizar el D Beam para activar y desactivar las partes ABass y ACC1~6.



Acc&ADr On/Off— Este ajuste permite utilizar el D Beam para activar y desactivar las partes ADrums y ACC1~6.

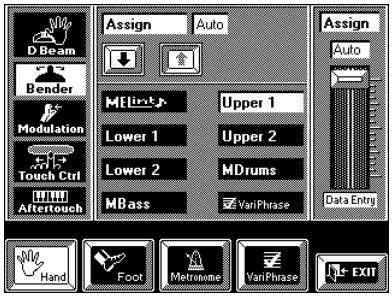
Pitch Up/Down— Estas dos opciones permiten subir (Up) o bajar (Down) el parámetro VariPhrase Pitch. Estas opciones duplican "una mitad" del deslizador [Pitch] (consulte la página 49).

Time Up/Time Down— Estas dos opciones permiten aumentar (Up) o reducir (Down) la velocidad de reproducción de la VariPhrase seleccionada.

Formant Up/Down— Estas dos opciones permiten cambiar el carácter de la VariPhrase seleccionada. Consulte los detalles en la page 48. Esta función también puede controlarse con un deslizador de la pantalla (consulte la página 49).

Cut&Reso Up and Formant Up— Ésta es una combinación de dos funciones que ya se han explicado y la única que permite controlar dos aspectos a la vez utilizando el controlador D Beam. Éste es el ajuste por defecto.

Pitch Bender



Utilice los campos del centro de la pantalla para seleccionar la parte de teclado cuyo ajuste Pitch Bend desee cambiar. Aunque pueda parecerle sorprendente, también puede especificar una gama de Pitch Bend para la parte Manual Drums. Si selecciona valores entre "2" y "7" podrá conseguir interesantes efectos que funcionan bien para sonidos de tímpano (de un grupo 71 Orchestra), por ejemplo.

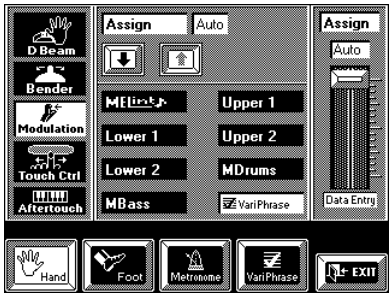
Assign— Si no puede ver este nombre de parámetro, pulse el campo [⬆]. **Auto** significa que la parte en cuestión sólo responderá a los movimientos de la palanca BENDER si está asignada a la mitad derecha (SPLIT) o a todo el teclado (WHOLE). **On** significa que la parte en cuestión siempre responderá a los mensajes de BENDER, aunque esté asignada a la mitad izquierda del teclado. **Off**, por último, significa que la parte en cuestión no responderá a los mensajes de BENDER.

Pitch — (0~24) Seleccione este parámetro pulsando [⬇] una vez. Se utiliza para especificar el desplazamiento máximo de la afinación que podrá conseguirse desplazando la palanca BENDER totalmente hacia la izquierda o hacia la derecha. Puesto que sólo hay un parámetro, éste se aplicará a los desplazamientos en ambas direcciones. No obstante, recuerde que el valor de Pitch puede ajustarse individualmente a cada parte del teclado, por lo que debe procurar ajustar valores de Pitch musicalmente útiles. Seleccione "0" para las partes de teclado cuya afinación no deba cambiar como respuesta a los mensajes de Pitch Bend (alternativamente, puede ajustar *Assign* a "Off").

Nota: El valor de Pitch que ajuste aquí sólo será efectivo cuando desplace la palanca Bender totalmente hacia la izquierda (afinación más grave) o hacia la derecha (afinación más aguda). Las posiciones intermedias de la palanca producen el valor de Bend intermedio resultante.

Para la parte VariPhrase, las posibilidades son las siguientes: **Pitch** (0~12), **Time** (0~63), **Formant** (0~63) y **Level** (0~63). "Level" se refiere al volumen de la VariPhrase. Los otros tres parámetros son los mismos que los que puede controlar con los deslizadores de la pantalla (consulte la página 49).

Modulation



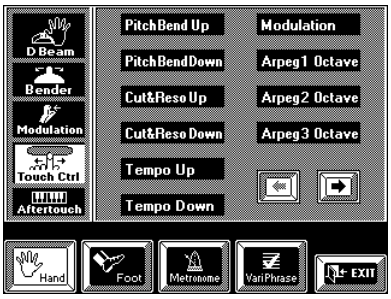
Modulation permite añadir vibrato a las notas que toca. Esto se consigue con un LFO (un Oscilador de baja frecuencia) cuya velocidad está predefinida. Si desplaza la palanca BENDER/MODULATION hacia atrás, especificará la profundidad de esta modulación cíclica.

Utilice los campos del centro de la pantalla para seleccionar la parte de teclado cuyo ajuste de modulación desea cambiar.

Assign— Auto significa que la parte en cuestión sólo responderá a los mensajes de modulación si está asignada a la mitad derecha (SPLIT) o a todo el teclado (WHOLE). **On** significa que la parte en cuestión responderá siempre a los mensajes de modulación, aunque esté asignada a la mitad izquierda del teclado. **Off**, por último, significa que la parte en cuestión no responderá a los mensajes de modulación.

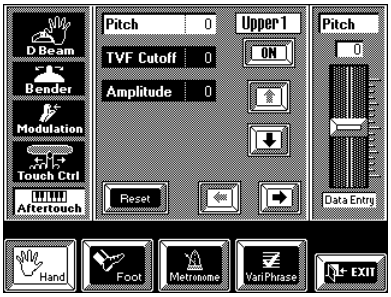
Si selecciona la parte VariPhrase, también podrá seleccionar y ajustar parámetros adicionales. Utilice los campos [⬆][⬇] para seleccionar: **LFO Pitch** (equivalente a vibrato), **LFO Formnt** (modulación del carácter), **LFO Level** (equivalente al efecto tremolo), o **LFO Pan** (movimientos cíclicos entre los canales izquierdo y derecho estéreo). La velocidad del LFO está predefinida. La gama de ajustes para estos tres parámetros es 0~63.

Touch Control (Cinta)



Esta página contiene las funciones que pueden asignarse a Touch Control (también llamado "Cinta"). Con la excepción de **Off** (que desactiva el controlador de cinta), los parámetros son idénticos a los del controlador D Beam (consulte la página 186).

Aftertouch



Esta página no sigue el patrón de los demás controladores "de mano": no es posible seleccionar una parte del teclado simplemente pulsando el campo correspondiente. Existen dos razones para ello:

a) Es posible ajustar múltiples parámetros para una, varias o todas las partes del teclado disponibles. Éstos se aplicarán a la vez siempre que siga pulsando las teclas después de tocar las notas deseadas.

b) El Aftertouch también puede utilizarse para controlar el Arranger. Incluso puede controlar una o varias partes del teclado *y* del Arranger a la vez.

La mejor manera de proceder es la siguiente:

1. En primer lugar seleccione la parte cuyos parámetros desee asignar a Aftertouch ([⬆][⬇]).
Las opciones son: Upper1, Upper2, Lower1, Lower2 y (VariPhrase) (y Arranger).

2. Decida si la parte en cuestión debe responder o no a los mensajes de Aftertouch pulsando el campo [ON/OFF].
Obviamente, [ON] significa "sí", y [OFF] significa "no".

Puede ajustar Value de diversos parámetros disponibles, con lo cual el Aftertouch le permitirá controlar diversos parámetros a la vez.
Nota: Aftertouch sólo se aplica a las partes del teclado a las que pueda acceder actualmente (ajuste Keyboard Mode, parte de teclado activada/desactivada (consulte la página 36)).

3. Pulse el campo del parámetro cuyo ajuste desee cambiar. Si no puede ver el parámetro deseado, utilice los campos [⬅][➡] **para seleccionarlo.**

4. Entre el valor deseado utilizando el deslizador de la pantalla, el dial [TEMPO/DATA] **o el botón/teclado numérico** [DATA].

Pulse el campo [**Reset**] para ajustar de nuevo a "0" todos los valores de parámetros de la parte seleccionada actualmente. Esto también se aplica a los parámetros que no pueden verse actualmente – pero sólo para la parte seleccionada actualmente.

Nota: Seleccione el Arranger con el campo [⬇] *para ajustar el efecto de Aftertouch sobre el Arranger (consulte la página 97).*

Parámetros para las partes del teclado (excluyendo la parte VariPhrase)

Aftertouch sólo funciona en una dirección (es decir, genera valores negativos o positivos).

Pitch (–24~24): Este parámetro tiene el mismo efecto que la función Pitch Bend (consulte la página 188). Tenga en cuenta que sólo permite movimientos hacia arriba (+) o abajo (–).

TVF Cutoff— (–64~63) Si ajusta un valor positivo o negativo para este parámetro, la frecuencia de corte del Tone asignado de la parte seleccionada podrá subirse o bajarse.
Nota: Según el valor que ajuste para TVF Cutoff (consulte la página 126), unos ajustes positivos o negativos extremos pueden no tener ningún efecto audible. Esto también ocurre con los Tones cuya frecuencia de corte ya está predefinida al valor máximo.

Amplitude— (–64~63) Ajustar un valor positivo o negativo para este parámetro significa que el volumen de la parte seleccionada utilizando Aftertouch será más alto o más bajo.
Nota: Aquí también, el volumen no podrá se más alto (o más bajo) de "127" (o "0"). Si el volumen de la parte en cuestión ya está ajustado a "127" (o a "0"), el Aftertouch no producirá ningún efecto audible.

LFO1 Rate— (–64~63) Este parámetro permite aumentar o reducir la velocidad de modulación del LFO1. Utilice esta función en combinación con el eje de modulación de la pantalla Bender/Modulation, o para cambiar la velocidad de modulación de la modulación automática predefinida.

LFO1 Pitch— (0~127) Este parámetro permite añadir modulación de la afinación utilizando el Aftertouch. La modulación de la afinación se conoce normalmente como vibrato.

LFO1 TVF— (0~127) Este parámetro permite añadir modulación de la frecuencia de corte con el Aftertouch. Esto también se conoce como WahWah.

LFO1 TVA— (0~127) Este parámetro permite añadir modulación de la amplitud utilizando la función Aftertouch. Esto también se conoce como tremolo.

LFO2 Rate, LFO2 Pitch, LFO2 TVF, LFO2 TVA— La misma gama de ajustes y el mismo significado que los parámetros correspondientes de LFO1. Tenga en cuenta que no todos los Tones utilizan un segundo LFO, razón por la cual estos ajustes no siempre dan el efecto deseado.

Nota: Excepto para Rate, los parámetros del LFO son ajustes absolutos que no modifican los valores existentes. Esto explica por qué su gama de ajustes es 0~127 y no –64~63. Utilice estos parámetros (Pitch~TVA) para añadir un nuevo aspecto al Tone seleccionado.

Nota: Al igual que los parámetros de Parte (consulte la página 125), los ajustes de Aftertouch se aplican a la parte de teclado en cuestión, lo cual significa que al seleccionar otro Tone para esta parte los valores no se reinicializarán a "0".

Parámetros para la parte VariPhrase

Los siguientes parámetros de VariPhrase pueden controlarse con el Aftertouch:

Pitch— (Up, Down, Off) Seleccione "Up" si desea poder aumentar la afinación de VariPhrase a través de Aftertouch. "Down" significa que puede disminuir la afinación. Seleccione "Off" si la afinación no se debe controlar a través de Aftertouch.

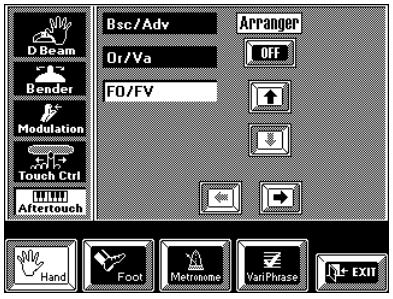
Time— (Up, Down, Off) Seleccione "Up" o "Down" para poder aumentar o reducir la velocidad de la VariPhrase seleccionada con el Aftertouch. Seleccione "Off" si esto no es necesario.

Formant— (Up, Down, Off) Seleccione "Up" o "Down" para poder subir/bajar el Formante de la VariPhrase seleccionada con el Aftertouch. Seleccione "Off" si esto no es necesario. Consulte "Cosas que debe saber acerca de VariPhrase" en la página 48, donde se explican los detalles acerca del formante.

LFO Pitch, LFO Frmnt, LFO Level, LFO Pan— Estos parámetros se comportan exactamente igual que los que puede asignar al eje de modulación de la palanca BENDER/MODULATION. Consulte la página 188.

Parámetros para el control de Arranger

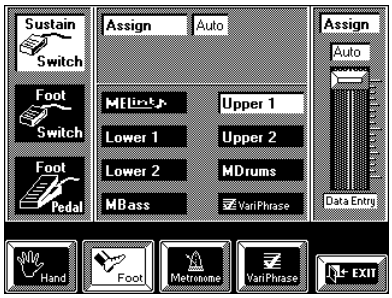
Utilice el campo [⬇] para seleccionar *Arranger*. La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:



Pulse el campo [ON/OFF] para que muestre [**ON**] si desea controlar el Arranger. Consulte la página97.

Nota: Los mensajes de Aftertouch generados fuera del área de reconocimiento de acordes (consulte más adelante) también dispararán la función de conmutación seleccionada.

Sustain Switch (CC64)



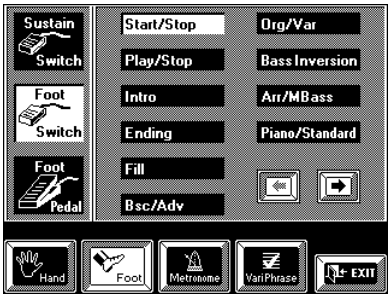
Los parámetros de esta página están relacionados con un conmutador de pedal opcional DP-2, DP-6, o BOSS FS-5U conectado al zócalo SUSTAIN FOOTSWITCH. También llamado "pedal sustain", este conmutador permite aguantar las notas tocadas en el teclado de la misma manera que en un piano acústico.

Aunque no es posible asignar otras funciones a este conmutador de pedal, sí puede decidir *cuándo* una parte concreta deberá responder a estos mensajes. Tenga en cuenta que para la parte VariPhrase es posible asignar funciones de sustain más refinadas al conmutador de pedal opcional (consulte más adelante), y también puede utilizar este conmutador de pedal opcional como un pedal sustain independiente para la parte Lower1 y/o 2.

Utilice los campos del centro de la pantalla para seleccionar la parte de teclado cuyo ajuste Sustain desee cambiar.

Assign— Auto significa que la parte en cuestión sólo responderá a los mensajes de Sustain si está asignada a la mitad derecha (SPLIT) o a todo el teclado (WHOLE). **On** significa que la parte en cuestión siempre responderá a los mensajes de Hold aunque esté asignada a la mitad izquierda del teclado. **Off**, por último, significa que la parte en cuestión no responderá a los mensajes de Hold.

Foot Switch



Este parámetro permite especificar la función del DP-2, DP-6, o BOSS FS-5U opcional conectado al zócalo FOOT SWITCH del panel posterior. El ajuste por defecto es Start/Stop, lo cual permite iniciar y parar la reproducción del Arranger. También dispone de las opciones Soft y Sostenuto, así como de la posibilidad de seleccionar diversas funciones Hold. No obstante, el conmutador de pedal ejecuta sólo una función a la vez.

Start/Stop— Inicia y detiene la reproducción del Arranger. Se trata de la misma función que el botón [START/STOP].

Play/Stop— Inicia y detiene el Composer. Se trata de la misma función que el campo [PLAY ►].

Intro— Selecciona la Introducción del Tipo de Estilo actual durante la reproducción del Arranger. Se trata de la misma función que [INTRO].

Ending— Selecciona el Final del Tipo de Estilo actual durante la reproducción del Arranger. Se trata de la misma función que [ENDING].

Fill— Dispara el relleno To Original o To Variation, según si actualmente está activada la división Original o de Variación. Al terminar el relleno, el Arranger tocará la División seleccionada por el relleno.

Bsc/Adv— Selecciona el Tipo Básico (Bsc) o Avanzado (Adv) (niveles ② o ④ en términos del Orchestrator, consulte la página 62), según el que estaba activo en el momento de pulsar el conmutador de pedal.

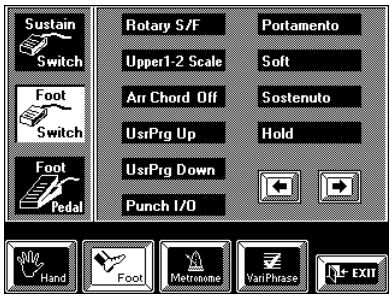
Org/Var— Selecciona la División Original o de Variación del Tipo activo actualmente, según el que estaba activo en el momento de pulsar el conmutador de pedal. La misma función que [ORIGINAL] y [VARIATION].

Bass Inversion— Activa y desactiva la función Bass Inversion (consulte la página 102).

Arr/M.Bass— Permite ajustar el parámetro Arranger Chord a "Off" (reconocimiento de acordes *y* ABass desactivados, consulte la página101) y, al mismo tiempo, selecciona el modo de teclado SPLIT y activa la parte M.Bass – y vice versa.

PianoSt/Stand— Alterna entre los modos *Standard* y *Piano Style* de acordes del Arranger. Al seleccionar el primero, el área de reconocimiento de acordes (consulte la página 102) se ajusta automáticamente a *Left*. Cuando cambie a *Piano Style*, el área de reconocimiento de acordes se ajusta automáticamente a *Whole*. Además, Keyboard Mode se ajusta a WHOLE, y se activa la parte Upper 1 (si estaba desactivada).

Nota: Esto desactiva la parte Variphrase si estaba activada.



Rotary S/F— Permite seleccionar la velocidad lenta o rápida del efecto Rotary. Esto sólo funciona si actualmente está utilizando el efecto Rotary asignado al M-FX.
Nota: El efecto Rotary está disponible en los siguientes tipos de M-FX: 13 Rotary, 62 Rotar/Mlt, 85 OD/Rotar y 88 PH/Rotar.

Upper 1-2 Scale— Permite activar y desactivar la función Scale Tuning para las partes Upper1 y Upper2 (consulte la página 92).

Arr Chord Off— Permite activar y desactivar el área de reconocimiento de acordes. Cuando está desactivada, las notas que toque en el área de reconocimiento de acordes no harán que el Arranger toque otro acorde. Funciona bien para arpeggios de piano largos (consulte la página 101).

UsrPrg Up— Selecciona el siguiente Programa de usuario (por ejemplo, A12 si actualmente está activo A11).
Nota: La función del conmutador de pedal también puede escribirse en un Programa de usuario, con lo cual la memoria que seleccione utilizando el conmutador de pedal en el modo Usr Prg Up puede contener otra asignación para el conmutador de pedal. Por lo tanto, es posible que no pueda seguir seleccionando el siguiente Programa de usuario (por ejemplo, A13) con el pie.

UsrPrgDown— Seleccione el Programa de usuario previo (por ejemplo, B88 si actualmente está activo A11). consulte también la nota anterior.

Punch I/O— El conmutador de pedal puede utilizarse para activar y desactivar la grabación por pinchado del secuenciador del VA-76 (consulte la página 144).

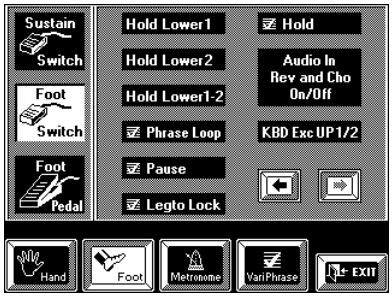
Portamento— Activa y desactiva la función Portamento (consulte la página 89).

Soft— En este caso, el conmutador de pedal funciona como un pedal Celeste (un pedal que se encuentra en los pianos de cola y digitales y que reduce el volumen).
Nota: Esta función sólo se aplica a las partes de teclado.

Sostenuto— En este caso, el conmutador de pedal funciona como pedal Sostenuto (otro pedal que se encuentra en los pianos de cola y digitales y que permite aguantar sólo las notas que toca en el momento de pulsar el pedal).
Nota: Esta función sólo se aplica a las partes de teclado.

Hold— El conmutador de pedal tiene la misma función que un DP-2, DP-6, o BOSS FS-5U conectado al zócalo SUSTAIN FOOTSWITCH.

Observe que las opciones Soft y Sostenuto además de la posibilidad de seleccionar Hold. Aunque se trata de un jack especial SUSTAIN FOOTSWITCH que se utiliza con el mismo propósito, quizá desee seleccionar Hold para ciertos programas de usuario.



Hold Lower1— En este caso, el conmutador de pedal ejecutará la misma función que la función Lower Hold cuando esté asignado a la parte Lower1 (consulte también la página 90).

Hold Lower2— El conmutador de pedal ejecutará la misma función que el parámetro Lower Hold. Esta vez, no obstante, sólo se aplicará a la parte Lower2.

Hold Lower 1–2— El conmutador de pedal ejecutará la misma función que el parámetro Lower Hold cuando esté asignado a las partes Lower1 y 2.

Parámetros para la parte VariPhrase

Los siguientes parámetros de VariPhrase pueden controlarse con el conmutador de pedal:

Phrase Loop— El conmutador de pedal permitirá activar y desactivar la función Loop. Consulte también la página 82.

Pause— Permite "congelar" la VariPhrase en la posición actual, con lo cual podrá aguantarse la sílaba o sonido de manera indefinida. Consulte también la página 83.

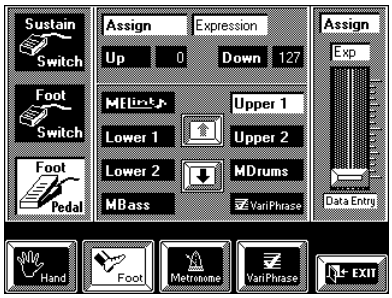
Legto Lock— Permite utilizar el conmutador de pedal como un botón "tocar/parar", y las teclas actuarán como "conmutadores de enmudecimiento" inteligentes (sensibles a la afinación). Consulte también la página 82.

Hold— En este caso, el conmutador de pedal actuará como un pedal Sustain específico para la parte VariPhrase.

Audio In Rev and Ch On/Off— En este caso, el conmutador de pedal ejecutará la misma función que el campo [ON/OFF] para los efectos Reverb y Chorus de la página Audio In. Puede aprovechar esta función para anuncios entre canciones. Consulte también la página 58.

Kbd Exc UP1/UP2— Permite desactivar la parte Upper1 y activar la parte Upper2, y viceversa.

Foot Pedal (Expression)



El pedal de expresión puede utilizarse para varios fines. El ajuste por defecto del VA-76 es que el volumen de todas las partes se verá afectado por la posición del pedal de expresión opcional. No obstante, puede utilizarlo para controlar el M-FX o la parte VariPhrase del VA-7. Tenga en cuenta que sólo puede utilizarse una opción a la vez.

Aquí se explica la manera de asignar una función de Foot Pedal a una parte:

Ninguna función para una parte (Off)

1. Empiece seleccionando todas las partes que no deben verse afectadas por el pedal de expresión:

a) Pulse el campo de la parte que debe utilizar el ajuste "Off" (ninguna respuesta al pedal de expresión).

b) Pulse [⬇] para tener acceso a las partes del Arranger.

2. Pulse el campo [Assign] y utilice el deslizador de la columna de la derecha o el dial [TEMPO/DATA] para seleccionar "Off".

3. Repita los pasos (1) y (2) para las demás partes que no deben responder a los mensajes de expresión.

Nota: Existen también otras funciones de VariPhrase que puede asignar (consulte más adelante).

Control del volumen (Expression)

4. Pulse el campo de una parte que deba responder a los mensajes de volumen transmitidos por el pedal de expresión.

Pulse [⬇] para tener acceso a las partes del Arranger.

5. Pulse el campo [Assign] y utilice el deslizador de la columna de la derecha o el dial [TEMPO/DATA] para seleccionar "Expression".

6. Pulse el campo [Up] o [Down] y utilice el deslizador, el dial [TEMPO/DATA] o el botón/teclado numérico [DATA] para ajustar el valor.

Estos dos campos se refieren al volumen que se obtendrá cuando el pedal de expresión esté pulsado ([Down], volumen máximo) o cerrado ([Up], volumen mínimo).

Up/Down (0~127)— No es necesario especificar "0" para la posición Up. Si selecciona cualquier otro valor, el volumen de las partes seleccionadas se reducirá hasta el valor "Up". De la misma manera, no es necesario especificar "127" como el valor máximo.

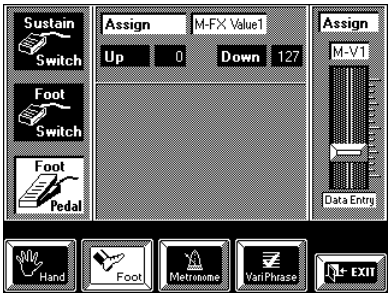
Nota: Si selecciona Expression, los valores Down y Up representarán valores de Expression MIDI (CC11).

Nota: Es perfectamente posible ajustar el valor Up a "127" y el valor Down a "0", con lo cual la parte seleccionada sólo sonará cuando el pedal de expresión esté arriba (cerrado).

La función Expression también puede utilizarse para algunos efectos inteligentes. En lugar de alternar entre Upper1 y Upper2 variando la velocidad (consulte la página 91), lo cual requiere de una "precisión de pulsación" considerable, puede invertir la respuesta de Upper2 al pedal de expresión, con lo cual Upper1 no sonará cuando lo haga Upper2, y viceversa.

M-FX Value 1/2

Si selecciona **M-Value 1** o **M-Value 2**, el pedal ejecutará la misma función que el deslizador M-FX correspondiente (consulte la página 120) con la ventaja adicional de que podrá reducir la gama de ajustes (y utilizar, por ejemplo, 40~80 en lugar de 0~127). Estos parámetros se aplican a todas las partes de teclado que utilicen el efecto de inserción. En este caso, la pantalla tendrá el siguiente aspecto:



Up/Down (0~127)— Pulse el campo [Up] o [Down] y utilice el deslizador, el dial [TEMPO/DATA], o el botón/teclado numérico [DATA] para ajustar el valor del parámetro de efecto que se obtendrá al pulsar (Down) o cerrar (Up) el pedal de expresión.

Nota: No es necesario especificar "0" para la posición Up. De la misma manera, no debe especificar "127" como el valor máximo.

Formant Up/Down

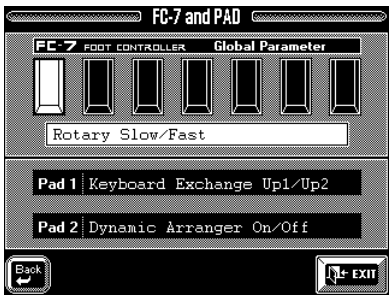
Si selecciona **Formant Up** o **Formant Down**, el pedal de expresión ejecutará la misma función que el deslizador [Formant] de la página "Controllers/VariPhrase" (consulte la página 49).

Campos [**Up**] y [**Down**]: Consulte el apartado anterior.

13.2 Parámetros FC-7 & Pad

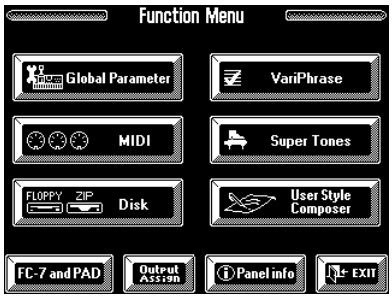
La página de pantalla de los dos parámetros siguientes se puede seleccionar de dos formas:

1. Pulse y mantenga pulsado un botón PAD durante al menos un segundo.
El VA-76 pasará a tener la siguiente página:



2. O proceda de la siguiente forma:

a) Pulse el botón [FUNCTION MENU].



b) Pulse el campo [FC-7 y PAD] en la parte inferior izquierda para pasar a visualizar la página del mismo nombre (consulte la figura anterior).

Controlador de pedal FC-7

Como se ha explicado anteriormente, puede conectar un controlador de pedal FC-7 opcional al zócalo FC7 PEDAL. El VA-76 permite asignar la función deseada a cada uno de los siete pedales (conmutadores de pedal).

Nota: Las funciones asignadas se aplican a todo el VA-76 y no se escriben a los programas de usuario individuales. Sin embargo, se pueden guardar en un disco (junto con todos los programas de usuario) utilizando "Grupo Save User Program" en la página 211.

1. Vaya a la página FC-7 y de visualización del PAD (consulte la sección anterior).

2. En la mitad superior, pulse el campo de pedal asignado a un conmutador de pedal al que desee asignar otra función.
Para cambiar la asignación del segundo pedal de la derecha, pulse el penúltimo campo de pedal.

3. Utilice el dial [TEMPO/DATA] para seleccionar la función deseada:
Start/Stop, Intro, Basic/Advanced, Fill To Variation, Fill To Original, Original/Variation, Ending— Estas son las funciones por defecto de los conmutadores de pedal FC-7 (1~7). Duplican las funciones de los botones de control Arranger.

Orchestrator 1~4— Estas funciones permiten seleccionar el nivel Orchestrator correspondiente (consulte la página 62).

Break Mute— A esta función sólo se puede acceder a través del FC-7. Cuando pulse el conmutador de pedal asignado, la reproducción del Arranger se enmudecerá para el resto del compás. Es muy útil para las canciones de rock'n'roll.

Arranger RIT Tempo, Arranger ACC Tempo— El conmutador de pedal asignado realiza la misma función que el campo RIT o ACC (consulte la página 104).

Arranger Default Tempo— El conmutador de pedal FC-7 asignado permite reajustar el tempo del Arranger al valor predefinido (que se encuentra en el mismo Music Style). También es la función por defecto del botón PAD [1] (consulte "Reset Tempo" en la página 194).

Tap Tempo— La misma función que el botón [TEMPO/TAP].

Bass Inversion— Permite activar y desactivar la función Bass Inversion (consulte la página 102). También es la función por defecto del botón PAD [2].

Melody Intelligent— La misma función que el botón del mismo nombre del panel frontal del VA-76: permite activar y desactivar Melody Intelligence.

Keyboard Exchange UP1/2— Permite desactivar la parte Upper1 y activar la parte Upper2, y viceversa.

Soft, Sostenuto, Sustain— El conmutador de pedal asignado se puede utilizar como Celeste, Sostenuto, o Sustain (pedal Hold). Observe que Sustain también está disponible a través de un conmutador de pedal DP-2, DP-6, o BOSS FS-5U especial (pero opcional) conectado al zócalo SUSTAIN FOOTSWITCH.

Sustain LW1, Sustain LW2, Sustain LW1-2— Consulte "Hold Lower1", "Hold Lower2", y "Hold Lower 1–2" en la página 192.

Rotary Slow/Fast— Permite seleccionar la velocidad lenta o rápida del efecto Rotary. Esto sólo funciona si actualmente está utilizando el efecto Rotary asignado al M-FX.

User Program Up, User Program Down— Selecciona el programa de usuario siguiente ("Up") o anterior ("Down").

Play/Stop Song— Inicia y detiene el Composer. La misma función que el campo [PLAY ►].

VariPhrase On/Off

Audio In Rev&Cho On/Off— En este caso, el conmutador de pedal FC-7 asignado actúa entre dos funciones simultáneamente: activa y desactiva la parte VariPhrase además de los efectos Reverb y Chorus de la parte Audio In.

Botones PAD

PAD [1] y [2] a la izquierda de la sección BANK/NUMBER son botones asignables. Los ajustes por defecto de estos botones son:

PAD [1]— *Reset*. Esta función le permite iniciar el Arranger en el primer tiempo del patrón del estilo musical actualmente seleccionado al pulsar el botón PAD. Utilícelo cuando esté acompañando un cantante o solista cuyo tiempo sea un poco inestable, y de pronto se dé cuenta de que el Arranger se retrasa uno o dos tiempos por detrás del cantante/solista.

PAD [2]— *Bass Inversion*. Este botón le permite activar y desactivar la función Bass Inversion (consulte la página 102).

Nota: Las asignaciones PAD se pueden escribir en un programa de usuario, de forma que podría trabajar con 128 combinaciones diferentes.

Para asignar una función diferente a estos botones:

1. Vaya a la página FC-7 y de visualización del PAD (consulte la página 193).

2. Pulse el campo [Pad 1] o [Pad 2], dependiendo del botón cuya asignación desee cambiar.

3. Utilice el dial [TEMPO/DATA] para seleccionar la función deseada:

Off— El botón PAD en cuestión no tiene ninguna función.

Rotary Slow/Fast— Permite seleccionar la velocidad lenta o rápida del efecto Rotary. Esto sólo funciona si actualmente está utilizando el efecto Rotary asignado al M-FX.

Stop/Play Song— Inicia y detiene el Composer. La misma función que el campo [PLAY ►].

Count In— El botón PAD asignado se puede utilizar para activar y desactivar la función Count-In (consulte la página 56).

Reset Tempo— Consulte la sección anterior "PAD [1]".

Half Bar on Fill In— Los botones PAD asignados permiten activar y desactivar la función Half Bar. Consulte también la página 97.

Arranger Hold— Permite activar y desactivar la función Arranger Hold. Consulte la página 101.

Dynamic Arranger— Permite activar y desactivar la función Dynamic Arranger. Consulte los detalles en la página 103.

Keyboard Exchange UP2/1— Permite desactivar la parte Upper 1 y desactivar la parte Upper 2, y viceversa.

Keyboard Exchange LW2/1— Permite activar y desactivar la parte Lower1 y activar Lower2, y viceversa.

Nota: Si cuando pulsa el botón PAD no está activada Lower1 ni Lower2 , una de ellas se activará.

MBass/Keyboard Arranger— Permite ajustar el parámetro Arranger Chord a "Off" (el reconocimiento de acordes y de ABS desactivado, consulte la página 102) y, al mismo tiempo, seleccionar el modo de teclado SPLIT y activar la parte M.Bass – y viceversa.

Nota: Pulsando el botón PAD y asignando esta función no significa que el Arranger se detenga. Si activa la función Arr Hold (consulte la página 102), el último acorde reconocido continuará sonando, de forma que la parte M.Bass puede que se ahogue en el acompañamiento. Por eso sugerimos que asigne la función "Arranger Hold" (consulte la sección anterior) al otro botón PAD. Puede desactivar la función Arranger Hold, de forma que el Arranger sólo reproduzca el patrón de estilo de música seleccionado.

Piano/Standard— Pulsando el botón PAD, puede alternar entre los modos de acordes del Arranger *Standard* y *Piano Style*. Cuando se selecciona el último, el área de reconocimiento de acordes (consulte la página 102) se ajusta automáticamente a LEFT. Cuando pase a *Piano Style*, el área de reconocimiento de acordes se ajusta a WHOLE. Además, la parte Upper 1 se activa (si estaba desactivada).

Bass Inversion — Consulte "PAD [2]".

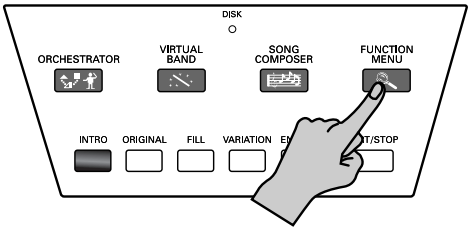
Upper 2 to Left — Permite activar y desactivar la función del mismo nombre (consulte la página 88).

Fade In, Fade Out— *Fade In* es una función que puede que desee utilizar de vez en cuando. El fundido de entrada significa que el volumen de las partes Arranger (Style) y Keyboard se incrementan gradualmente, dando la impresión de que ha estado tocando mucho antes de que se pueda a escuchar la interpretación. El volumen se ajusta automáticamente a cero y se incrementan gradualmente al valor especificado con el mando [VOLUME]. Cuando el fundido de entrada se acaba, el indicador del botón PAD se apaga. Los *Fade Outs* son muy populares en la música pop, y el VA-76 permite que termine una canción como la original. Para hacerlo, pulse el botón asignado PAD. Así, el volumen disminuye gradualmente hasta llegar a cero (el indicador se ilumina completamente).

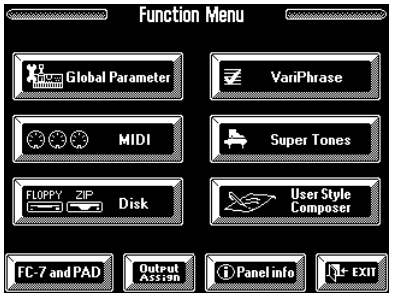
13.3 Parámeteros globales (para todo el VA-76)

El VA-76 también dispone de varios ajustes que se aplican a todo el instrumento (como en el caso de las asignaciones FC-7, consulte página 193). Aquí se explica la manera de cambiar el comportamiento del VA-76:

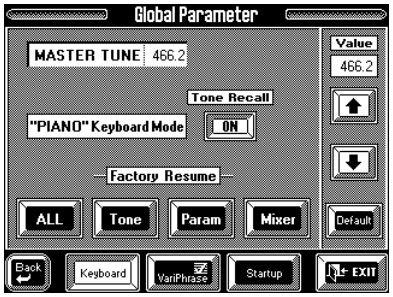
1. Pulse el botón [FUNCTION MENU].



La pantalla pasará a tener ahora el siguiente aspecto:



2. Pulse el campo [Global Parameter].



3. Si es necesario, pulse el campo [Keyboard] en la fila inferior.

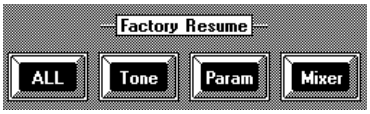
Master Tune

Consulte la página 55.

Tone Recall

Cuando este parámetro está ajustado a [ON], el VA-76 asigna el Tone "11 St.AcPiano 1" a la parte Upper1 siempre que pulsa el botón Keyboard Mode [PIANO]. No obstante, puede bloquear esta selección de Tone automática, con lo cual al pulsar el botón [PIANO] sólo se seleccionará el modo WHOLE con sólo la parte Upper1 (UP1) activa. Esta parte seguirá utilizando el último Tone que haya seleccionado para ella.

Factory Resume



Los campos *Factory Resume* permiten seleccionar todos o sólo algunos ajustes del programa de usuario "Free Panel" para inicializar la sección en cuestión. ¿Por qué puede necesitar esta función si también puede seleccionar la memoria "Free Panel" pulsando a la vez User Program [UP] y [DOWN]?

La razón es que la memoria "Free Panel" es, en realidad, una memoria RAM en la que se guardan los ajustes. Después de poner en marcha el VA-76, los ajustes de Free Panel son idénticos a los que puede recuperar con el campo [ALL]. Pero un único cambio en los parámetros del VA-76 (por ejemplo, la selección de otro Tone) implica que los ajustes de "Free Panel" son diferentes de los ajustes originales.

Si realmente desea empezar desde cero sin apagar el VA-76 y volver lo a poner en marcha, debe pulsar uno de los campos anteriores.

All— Se cargarán todos los ajustes de la memoria "Free Panel" original.

Tone— Sólo se cargarán los ajustes de selección de Tone y de bloqueo (para las partes del Arranger) de la memoria "Free Panel" (consulte más adelante).

Param— Sólo se inicializarán los ajustes de "parámetros". Estos incluyen cosas tan diversas como asignaciones de controladores, el ajuste UP2 Split/UP2 to Left, el ajuste Scale Tuning, … En resumen: todos los parámetros no relacionados con [Tone] ni con [Mixer]. Esto permite reiniciar estos parámetros algo más "específicos" sin cambiar las asignaciones de Tones y los ajustes de volumen y efectos actuales.

Mixer— Sólo se cargarán los ajustes del mezclador de la memoria "Free Panel" (consulte más adelante).

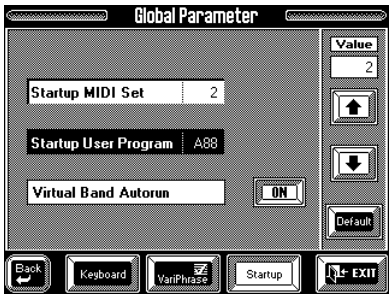
Virtual Band Autorun

Cuando este parámetro está ajustado a [OFF], la página *Virtual Band* deja de aparecer de manera automática al poner en marcha el VA-76. Esto también significa que la página Virtual Band deja de aparecer de manera automática después de unos momentos de inactividad. Puede decidir si desea o no que Virtual Band aparezca de manera automática.

Tenga en cuenta que aunque seleccione [OFF], podrá seguir seleccionando la página Virtual Band pulsando el botón [VIRTUAL BAND].

1. Seleccione una página [Global Parameter] (consulte la página 195).

2. Pulse el campo [Startup].



3. Pulse el campo [ON/OFF] para seleccionar "On" (Virtual Band se selecciona de manera automática) o "Off" (Virtual Band sólo puede seleccionarse con el botón del mismo nombre).

Consulte "Selección de un Programa de usuario al activar el equipo" en la página 131, donde se explican los detalles acerca de [**Startup User Program**], y "Seleccionar un Grupo MIDI al activar el equipo" en la página 207 para [**Startup MIDI Set**].

Ajustes principales de la reinicialización

Tone

Upper 1	$A11_{12}$	St.AcPiano 1
Upper 2	$A15_{11}$	DynoRhodes 1
MDums	14	V-Pop1St
MInt	$A11_{12}$	St.AcPiano 1
Lower 1	$A72_{5}$	St.Slow Str.
Lower 2	$B42_{16}$	WarmSaw3
MBass	A51	Acoustic Bs.
VPh	Background	1 Uaah uaah M
	Melodic	3 Ooh, Baby M
	Rhythmic	2 Tururu, Tu M
	Background 2	7 Eh,eh, eeh F
	Background 3	6 Wow,wow F
	Rhythmic 2	6 Eih!Olele F

Mixer

Reverb	
Hall2	Charactr 4, Pre-LPF 0, Level 64, Time 64, DelayFb 0, PreDlyT 0
Chorus	
Chorus3	Pre-LPF 0, Level 64, Feedback 8, Delay 80, Rate 3, Depth 19, Cho→Rev 0, Cho→Dly 0
Delay	
Delay1	Pre-LPF 0, Time C 340, TRatioL 4%, TRatioR 4%, LevelC 127, LevelL 0, LevelR 0, Level 64, Fback +16, Dly→Rev 0
Equalizer	
	L-Freq 200 Hz, L-Gain 0dB H-Freq 3KHz, H-Gain 0dB
M-FX	
38-Reverb	
Type	Off, (knob) M-Value 2 M-Value1: Time 120 M-Value 2: Balance 64 To Reverb: 40, To Chorus: 0, To Delay: 0, EQ: On

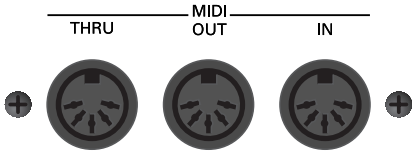
(*) [Mixer] también incluye los ajustes Level (no reflejados aquí).

14. MIDI

14.1 MIDI en general

Conectores MIDI

Los mensajes se transmiten y reciben utilizando tres conectores y cables MIDI especiales:



MIDI IN— Este conector recibe mensajes procedentes de otros equipos MIDI.

MIDI OUT— Este conector y transmite mensajes MIDI generados en el VA-76.

MIDI THRU— Este conector "vuelve a transmitir" todos los mensajes MIDI recibidos en MIDI IN.

Canales

El MIDI puede transmitir y recibir mensajes de manera simultánea en 16 canales, con lo cual pueden controlarse hasta 16 instrumentos. Actualmente, la mayoría de los instrumentos –como el VA-76– son multitímbricos, lo cual significa que pueden tocar varias partes musicales con diferentes sonidos.

Este concepto no es difícil de comprender. Simplemente piense en su VA-76: éste dispone de un Arranger capaz de tocar la percusión, el bajo, y hasta seis partes de acompañamiento, y al mismo tiempo permite tocar hasta siete partes de teclado.

Tipos de información MIDI

El aspecto más importante del estándar MIDI es que permite que un instrumento indique a otro cuándo debe tocar una nota, durante cuánto tiempo, y con qué fuerza debe tocarla.

Otros aspectos de una interpretación musical incluyen la modulación (vibrato), Pitch Bend, volumen, panoramización, etc.

Existe otro grupo de mensajes MIDI que se utiliza para indicar al receptor cuándo debe seleccionar otro sonido y qué sonido debe seleccionar. Estos mensajes son los *Bank Select*, y *Program Change*. En realidad, éstos son los mensajes que se graban de manera automática al principio de cada división de Estilo y que se escriben en un Programa de usuario para poder recuperar la selección de Tones para *todas* las partes disponibles simplemente seleccionando un Programa de usuario. Los mensajes Program Change y Bank Select también permiten seleccionar Programas de usuario, Estilos y Grupos de percusión.

Otros tipos de información MIDI permiten sincronizar dos instrumentos MIDI para que empiecen y paren al mismo tiempo y utilicen el mismo tempo.

Mensajes MIDI utilizados por el VA-76

La manera en que un equipo responde cuando recibe mensajes MIDI (es decir, la manera en que produce sonido, etc.) depende de las especificaciones de este equipo. Si el equipo receptor no puede ejecutar la función especificada por el mensaje recibido, el resultado musical no será el esperado. Todo ello se resume de la siguiente manera: existen varios niveles de compatibilidad MIDI, y no todos los instrumentos compatibles con MIDI comprenden (es decir, reciben) todos los mensajes MIDI existentes.

*Nota: Los mensajes MIDI cuya recepción es necesaria para el sistema GM (nivel 1) están marcados con un símbolo *.*

Mensajes de nota*— Estos mensajes transmiten las notas tocadas en el teclado. Estos mensajes incluyen la siguiente información:

Mensaje	Explicación
Número de nota	Un número que describe la nota correspondiente a la tecla que ha pulsado o soltado.
Activar nota	Un mensaje que indica que ha pulsado una tecla (es decir, "empezar a tocar ahora").
Desactivar nota	Mensaje que indica que ha soltado una tecla.
Velocidad	Un valor ue describe la fuerza con que ha pulsado una tecla.

En muchos instrumentos (como el VA-76), se utiliza un mensaje de activación de nota con el valor de velocidad "0" para indicar el final de una nota (es decir, el valor de velocidad "0" funciona como una mensaje de desactivación de nota).

Pitch Bend *— Este mensaje transmite la posición de la palanca de bend (o rueda de pitch bend). La afinación cambiará al recibirse este mensaje.

Bank Select (CC00 y CC32), Program Change *— En el VA-76, estos mensajes se utilizan para seleccionar Tones, Estilos y Programas de usuario. Si utiliza mensajes Bank Select (que son en realidad mensajes de cambio de control), podrá seleccionar una mayor cantidad de posiciones de memoria. Los mensajes de cambio de control se añadieron cuando quedo claro que el número máximo de sonidos seleccionables utilizando mensajes Program Change (128) era insuficiente para acceder a todos los sonidos de un instrumento concreto.

Nota: No olvide enviar un mensaje Program Change después de un mensaje Bank Select, ya que si sólo envía mensajes Bank Select no ocurrirá nada. El orden correcto para enviar estos mensajes es (preste atención a los valores CPT):

1.1.0 Bank Select CC00 + valor
1.1.1 Bank Select CC32 + valor (0, 1, 2, 3, o 4)
1.1.2 Program Change

En el VA-76, los mensajes CC32 se utilizan para seleccionar el Mapa de Tones: "0" (no salir del Mapa de Tones actual), "1" (modo SC-55), "2" (G-800), "3" (G-1000 o EM-2000), o "4" (VA-76).

Mensajes Control change

Estos mensajes controlan parámetros como la modulación y la panoramización. La función de un mensaje está determinada por su número de cambio de control (es decir, ID).

Modulación (CC01) *— Este mensaje controla el vibrato.

Volumen (CC07) *— Este mensaje controla el volumen de una parte. Al recibirse este mensaje, el volumen de la parte que reciba en este canal MIDI cambiará.

Expresión (CC11) *— Este mensaje transmite cambios de volumen. Puede utilizarse para añadir expresión. El volumen de una parte se verá afectado por los mensajes de Volumen (CC07) y los mensajes de Expresión (CC11). Si se recibe un valor de "0" para alguno de estos mensajes, el volumen de la parte será 0 y no subirá aunque el otro mensaje se envíe con un valor más alto.

Panoramización (CC10) *— Este mensaje controla la posición estéreo de una parte.

Controladores de propósito general (CC16~19)— Estos mensajes son mensajes Control change que no tienen ninguna función definida dentro del estándar MIDI. En el VA-76, CC16 y CC17 permiten controlar dos parámetros del M-FX. CC16 está asignado a al deslizador [M-Value 1], y CC17 al deslizador [M-Value 2]. Consulte también la página 220, donde se explican los parámetros que pueden controlarse. CC18 y CC19 (así como CC16 y CC17) también pueden utilizarse para el control de VariPhrase.

Hold (1) (CC64) *— Este mensaje transmite los movimientos arriba/abajo del pedal Damper (Sustain, Hold). Al recibirse un mensaje de activación de Hold, las notas se sostendrán. En el caso de los instrumentos tipo caída, como un piano, el sonido caerá gradualmente hasta que se reciba un mensaje de desactivación de Hold. En el caso de los instrumentos tipo sustain, como un órgano, el sonido continuará igual hasta que se reciba un mensaje de desactivación de Hold.

Sostenuto (CC 66)— El pedal Sostenuto de un piano sostiene sólo las notas que ya estaban sonando en el momento de pulsar el pedal. El mensaje Sostenuto transmite el movimiento de este pedal.
Nota: Esta función puede asignarse a la pedalera opcional (consulte la página 191) y al FC-7 opcional (consulte la página 194).

Celeste (CC67)— El pedal celeste de un piano suaviza el sonido mientras el pedal está pulsado. El mensaje de Celeste transmite el movimiento de este pedal. Al recibirse un mensaje de activación de Celeste, la frecuencia de corte bajará, y hará que el sonido sea más suave. Al recibirse un mensaje de desactivación de Celeste, volverá a oírse el sonido previo.
Nota: Esta función puede asignarse a la pedalera opcional (consulte la página 191) y al FC-7 opcional (consulte la página 194).

Nivel de envío de Reverb (CC91)— Este mensaje añade un efecto Reverb a la parte.

Nivel de envío de Chorus (CC93)— Este mensaje añade un efecto Chorus a la parte.

Nivel de envío de Delay (CC94) — Este mensaje añade un efecto Delay a la parte. Delay no está disponible para las partes de percusión (ADrums y M.Drums), ni para las partes VariPhrase/Audio In (VA-76).

Portamento (CC65), Tiempo de Portamento (CC05), Control de Portamento (CC84)— Consulte los detalles en la página 89. Al recibirse un mensaje de Portamento, el efecto de Portamento se activará o se desactivará. El Tiempo de Portamento controla la velocidad del cambio de la afinación. El Control de Portamento especifica el número de nota origen (la nota tocada previamente).

RPN LSB, MSB (CC100/101) *, Entrada de datos (CC06/38) *— Puesto que la función de los mensajes RPN (Número de Parámetro Registrado) está definida en la especificación MIDI, este mensaje puede utilizarse entre equipos de diferentes tipos. Los mensajes RPN MSB y LSB especifican el parámetro que deberá modificarse. Los mensajes de Entrada de datos pueden utilizarse para modificar el valor de este parámetro. RPN puede utilizarse para ajustar la Sensibilidad de Pitch Bend, la Afinación Master Coarse, y la Afinación Master Fine.
Nota: Los valores modificados utilizando mensajes RPN no se inicializarán, ni tan siquiera si se reciben mensajes Program Change messages etc. para seleccionar otros sonidos.

NRPN LSB, MSB (CC98/99), Entrada de datos (CC06/38)— Los mensajes NRPN (Número de Parámetro No Registrado) pueden utilizarse para modificar valores de parámetros de sonido únicos de un equipo en particular. Los mensajes NRPN MSB y LSB especifican el parámetro que se modificará, y a continuación los mensajes de Entrada de datos pueden utilizarse para modificar el valor de este parámetro.

Puesto que el formato GS define la función de varios mensajes NRPN, las aplicaciones compatibles con GS pueden utilizar mensajes NRPN para modificar parámetros de información del sonido para los valores de Vibrato, Frecuencia de corte, Resonancia y Envolvente.
Nota: Los valores modificados utilizando mensajes NRPN no se inicializarán, ni siquiera al recibirse mensajes de cambio de programa, etc. para seleccionar otros sonidos.
Nota: Con los ajustes por defecto, el VA-76 ignorará los mensajes NRPN. Después de recibir un mensaje de Reinicialización GS, los mensajes NRPN se recibirán. También puede activar manualmente Rx NRPN (Conmutador de recepción de NRPN) para recibir los mensajes NRPN.

Aftertouch (Sólo presión de canal *) — Aftertouch es un mensaje que transmite la presión aplicada al teclado después de tocar una nota, con lo cual esta información puede utilizarse para controlar diversos aspectos del sonido. Existen dos tipos de mensajes de Aftertouch: Presión de tecla polifónica, que se transmite por separado para cada nota, y Aftertouch de canal, que se transmite como un valor que afecta a todas las notas del canal MIDI especificado.

Todos los sonidos desactivados— Este mensaje desactiva todas las notas que estén sonando actualmente.

Mensaje de desactivación de todas las notas *— Este mensaje hace que se envíe un mensaje de desactivación de nota a cada nota del canal especificado que esté actualmente activada. No obstante, si Hold 1 o Sostenuto están activados, el sonido continuará hasta que se desactiven.

Reinicializar todos los controladores *— Este mensaje vuelve a definir los valores iniciales para todos los controladores (modulación, Pitch Bend, etc.). Los siguientes valores de controladores del canal especificado se reinicializarán a sus valores adicionales.

Mensaje MIDI	Valor inicial
Pitch Bend	0 (centro)
Aftertouch polifónico	0 (mínimo)
Aftertouch de canal	0 (mínimo)
Modulación	0 (mínimo)
Expresión	127 (máximo)
Sustain	0 (desactivado)
Portamento	0 (desactivado)
Celeste	0 (desactivado)
Sostenuto	0 (desactivado)
RPN	ningún cambio
NRPN	ningún cambio

Nota: Los valores de parámetros modificados utilizando mensajes RPN o NRPN no cambiarán al recibirse el mensaje para Reinicializar de todos los controladores.

Active Sensing— Este mensaje se utiliza para comprobar las conexiones MIDI defectuosas, como cables MIDI que se han desconectado o que están dañados. El VA-76 transmite mensajes Active Sensing a intervalos regulares. Una vez se recibe un mensaje Active Sensing vía MIDI IN, se iniciará la monitorización de Active Sensing, y si un mensaje Active Sensing aún no ha llegado al cabo de 420ms, se asumirá que el cable se ha desconectado. Si se encuentra en esta situación, todas las notas que suenen actualmente se desactivarán, se ejecutará el mismo proceso que si se recibiera el mensaje para Reinicializar todos los controladores, y la monitorización de Active Sensing se interrumpirá.

Mensajes System Exclusive

Los mensajes System Exclusive (SysEx) se utilizan para controlar funciones que son únicas de equipos concretos. Aunque pueden utilizarse mensajes System Exclusive universales entre equipos de diferentes fabricantes, la mayoría de los mensajes exclusivos sólo se aplican a un tipo de instrumentos.

Para reconocer el equipo al cual va dirigida la información, los mensajes exclusivos del sistema de Roland contiene un ID de fabricante, un ID de equipo y un ID de modelo.
Nota: Consulte el libreto MIDI, donde se especifican los detalles acerca de los mensajes SysEx reconocidos por el VA-76.

System Exclusive Universal — Al recibirse un mensaje para Activar el sistema GM, el VA-76 se configurará según los ajustes GM básicos. Además, no se recibirán más mensajes NRPN y Bank Select una vez se haya recibido el mensaje de activación de GM. El principio de la información de canción con el logotipo GM contiene un mensaje de Activación del sistema GM. Esto significa que si reproduce la información desde el principio, el generador de sonido se inicializará automáticamente según los ajustes básicos.

Reinicialización GS (System Exclusive de formato GS)— Al recibirse una Reinicialización GS, el VA-76 se configurará según los ajustes GS básicos. El principio de la información de canción con el logotipo GS contiene un mensaje de Reinicialización del sistema GS. Esto significa que si reproduce la información desde el principio, el equipo de generación de sonido se inicializará de manera automática según los ajustes básicos.

Volumen general (System Exclusive universal)— Este es un mensaje exclusivo común a todos los equipos MIDI más nuevos. Controla el volumen general de todo el VA-76.

Otros mensajes System exclusive (SysEx) — El VA-76 puede recibir mensajes exclusivos del formato GS (ID de modelo 42H) que son comunes a todos los generadores de sonido GS.

Diagramas de implementación MIDI

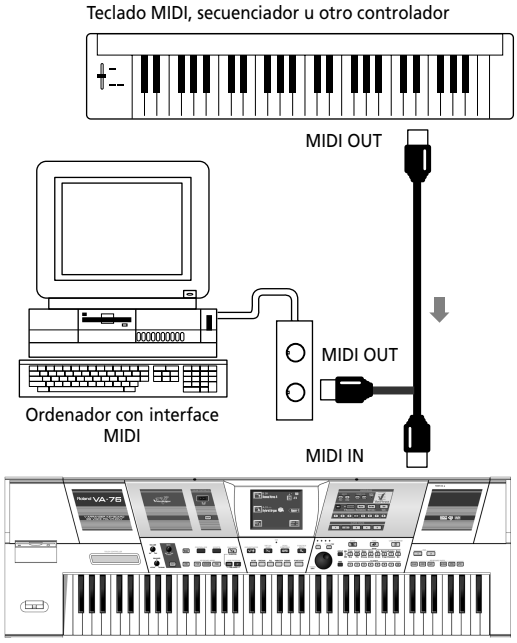
El MIDI permite conectar muchos tipos de instrumentos diferentes, pero en algunos casos habrá mensajes que no podrán transmitirse con sentido. Por ejemplo, si desea utilizar el Aftertouch de un instrumento externo para controlar el sonido, pero el generador de sonido conectado al teclado no recibe mensajes de Aftertouch, no obtendrá el resultado musical esperado. Sólo se ejecutarán los mensajes utilizados por ambos equipos.

La especificación MIDI exige que el manual del usuario de todos los equipos MIDI incluya un "Diagrama de aplicación MIDI" que muestre los tipos de mensajes MIDI transmitidos y recibidos por un equipo. Coloque la columna *Transmitted* del diagrama de aplicación del equipo transmisor junto a la columna *Received* del diagrama de aplicación del equipo receptor. Los mensajes marcados con "0" en ambos diagramas pueden comunicarse con éxito. Si alguno de los diagramas muestra una "X" para un cierto tipo de mensaje, este mensaje no podrá utilizarse.

14.2 Preparaciones para utilizar las funciones MIDI

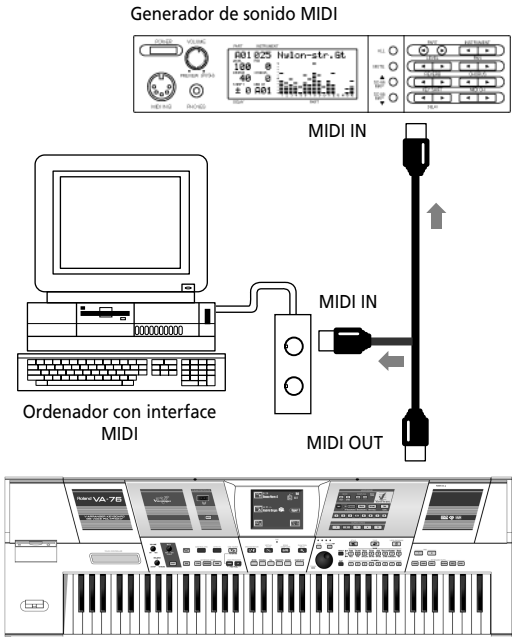
Recibir información MIDI (RX)

Para aprovechar los sonidos del VA-76 mientras toca en un teclado externo o utiliza un ordenador o un secuenciador, deberá establecer las siguientes conexiones:



Transmitir información MIDI (TX)

Para hacer que otro instrumento suene como respuesta a las notas tocadas en el VA-76, o para grabar su música con un ordenador o un secuenciador externo, deberá establecer las siguientes conexiones:



Nota: Utilice sólo cables MIDI específicos (opcionales) para establecer todas las conexiones.

Cómo puedo…

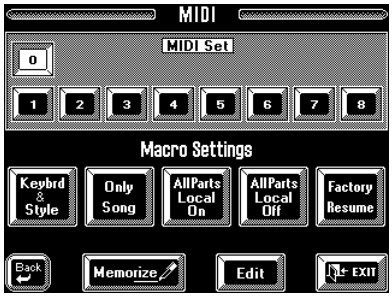
Seleccionar el modo MIDI

Haga lo siguiente para acceder a las funciones MIDI:

1. Pulse el botón [FUNCTION MENU].

2. En la página de pantalla que aparecerá ahora, pulse el campo [MIDI].

La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



3. Pulse el campo [Edit].

Trabajar con Macros (es opcional)

La página "MIDI" inicial contiene cinco grandes campos con ajustes predefinidos que puede seleccionar pulsando los campos correspondientes. En realidad, estos campos ejecutan las mismas funciones que los campos Resume del Programa de usuario 00 (consulte la página 196). Todo lo que debe hacer es pulsarlos para recuperar los ajustes por defecto para las secciones o aspectos en cuestión.

Keybrd & Style— Este campo recupera los ajustes MIDI por defecto para las partes de *Teclado* (Upper 1/2, Lower 1/2, VariPhrase, MEL Int, M.Drums) y del *Arranger* (ADrums, ABass, Acc1~6). La utilización más importante (y práctica) para este campo es seleccionar los canales MIDI por defecto después de probar varias posibilidades.

Nota: Este campo se aplica tanto a la recepción (RX) como a la transmisión (TX). El VA-76 permite definir canales TX y RX independientes para cada parte.

Only Song— Este campo recupera los ajustes por defecto para las partes del Song Composer del VA-76. Es posible que hasta ahora no se haya dado cuenta de ello, pero éstas son partes independientes. El VA-76 es en realidad un instrumento multitímbrico de 32 partes.

All Parts Local On— Consulte la página 201 para los detalles acerca del significado de "Local". Este parámetro permite volver a establecer la conexión entre todas las partes del VA-76 y el generador de sonido interno. Esto puede ahorrarle mucho tiempo si no recuerda las partes que ha ajustado a "Off".

All Parts Local Off— Hace lo contrario que el campo anterior: rompe la conexión entre todas las partes del VA-76 y el generador de sonido interno.

Factory Resume— Este campo hace todo lo anterior (excepto Local Off) a la vez.

En el momento en que pulse uno de estos campos, el número del Grupo MIDI seleccionado actualmente aparecerá indicado con un asterisco (*) para señalar que los ajustes actuales no se corresponden con los ajustes escritos.

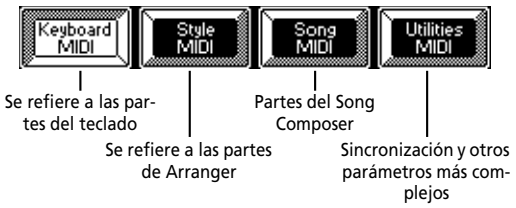
Consulte la página 207 para los detalles acerca de los Grupos MIDI. El **Grupo MIDI [0]** se comporta exactamente igual que el buffer Free Panel para los Programas de usuario: es una memoria en la que se guardan temporalmente los cambios. El chip de la ROM del VA-76 también contiene ajustes predefinidos para esta memoria: éstos son los que seleccionará al pulsar el campo [Factory Resume]. Consulte la página 196 para una descripción más detallada. Las explicaciones acerca de los Programas de usuario que encontrará allí son también válidas para los Grupos MIDI y los ajustes de Macro.

Después de ajustar los parámetros MIDI, puede escribirlos en un Grupo MIDI (consulte la página 207), de forma que podrá recuperarlos cuando los necesite. Seleccionar otro Grupo MIDI puede tener un efecto drástico sobre el comportamiento del VA-76 en una configuración MIDI.

¿Y a continuación?

Después del paso (3) anterior, podrá ver cuatro campos en la parte inferior de la pantalla.

4. Pulse uno de estos campos para seleccionar el grupo de partes deseado o las funciones Utility:


Keyboard MIDI
Style MIDI
Song MIDI
Utilities MIDI
Se refiere a las partes del teclado
Se refiere a las partes de Arranger
Partes del Song Composer
Sincronización y otros parámetros más complejos

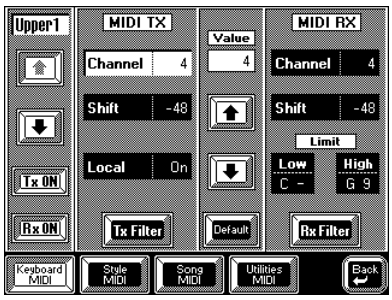
5. En las tres primeras páginas (Keyboard MIDI, Style MIDI, Song MIDI), utilice los campos [⬆][⬇] de la columna izquierda para seleccionar la parte cuyos parámetros MIDI desee ajustar.

6. Pulse los campos de parámetro de la columna "TX" o "RX" y seleccione el ajuste deseado con los campos VALUE [⬆][⬇] de la parte central de la pantalla.
También puede utilizar el dial [TEMPO/DATA].
TX es la abreviatura de "transmisión" (la información que envía el VA-76), y **RX** se refiere a la "recepción"

Pulse el campo [**Default**] para seleccionar los valores predefinidos (originales) para los parámetros seleccionados.

14.3 Keyboard MIDI, Style MIDI, Song MIDI

Partes del teclado: [FUNCTION MENU]→ campo [MIDI]→ campo [Keyboard MIDI]
Partes del estilo: [FUNCTION MENU]→ campo [MIDI]→ campo [Style MIDI]
Partes de canción: [FUNCTION MENU]→ campo [MIDI]→ campo [Song MIDI]



Puesto que estas tres páginas contienen los mismos parámetros, las discutiremos juntas. Simplemente recuerde que debe pulsar el campo correcto.

Part (columna izquierda)— Aquí debe seleccionar la parte cuyos ajustes MIDI desea cambiar. Las partes seleccionables son:

Campo	Partes disponibles
Keyboard MIDI	Upper1, Upper2, Lower1, Lower2, M.Bass, M.Drums, MEL Int, EXT, Audio In
Style MIDI	ADrums, ABass, Acc1~Acc6
Song MIDI	Parte 1~Parte 16

Las partes de Canción son 16 partes adicionales que están disponibles en todo momento para el control MIDI. Evidentemente, estas partes también pueden utilizarse en el Song Composer y en el secuenciador de 16 pistas, en cuyo caso también *transmitirán* información.

Channel (1~16)— Permite asignar un canal de recepción (RX) o un canal de transmisión (TX) MIDI.
Nota: Si no tiene una buena razón para ello, es aconsejable que seleccione siempre los mismos números de canal TX (transmisión) y de recepción (RX) para una parte.
Pulse el campo [Tx ON] o [Rx ON] en la columna de la izquierda para seleccionar "Off" si la parte seleccionada no debe transmitir o recibir información MIDI.

Shift— (–48~48) Este parámetro permite transponer los mensajes de nota recibidos o transmitidos antes de enviarlos al generador de sonido del VA-76 (RX) o a un instrumento externo (TX). Puede cambiar la afinación de los mensajes de nota MIDI recibidos, lo cual puede ser útil si está acostumbrado a tocar una canción (que está recibiendo vía MIDI) en otro tono diferente del de la información programada. La transposición máxima posible es de cuatro octavas hacia arriba (48) o hacia abajo (–48), en que cada paso representa un semitono.

Local

(On, Off – sólo TX) Ajuste Local a On (ajuste por defecto) siempre que desee que el VA-76 responda a las notas tocadas en el teclado. Si ajusta Local a Off, la parte en cuestión

dejará de controlar el generador de sonido interno. Cuando trabaje con un secuenciador equipado con una función *Soft Thru* (eco MIDI) – y *sólo* si (i) conecta los conectores MIDI IN *y* OUT del VA-76 al secuenciador externo o al ordenador, y (ii) utiliza el VA-76 como un teclado MIDI maestro para secuenciación – es posible que deba ajustar este parámetro a Off para evitar que cada nota suene dos veces (produciendo un sonido muy desagradable llamado *bucle MIDI*). En todos los demás casos, seleccione On.

Nota: Puede conseguirse un ajuste similar a Local Off enmudeciendo una parte (consulte la página 114) y ajustando el Conmutador de parte (consulte la página 206) a Int.

Limit

(High, Low: C-1~G9, sólo RX) High y Low permiten ajustar la gama de notas que se recibirá. Si la parte seleccionada no debe recibir todos los mensajes de nota del canal MIDI seleccionado, ajuste la gama a los valores deseados. Esto puede ser necesario cuando controle el VA-76 desde un acordeón MIDI que envíe las notas de acordes y de bajo en el mismo canal.

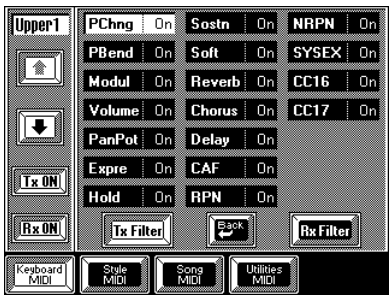
Nota: El límite Low no puede tener un valor superior al del límite High (y viceversa).

Nota: Algunos instrumentos empiezan en C-2 y terminan en G8 (en lugar de C-1 y G9). Es posible que deba "añadir una octava" al valor que aparece en la pantalla del ordenador o del secuenciador externo.

Para la parte Audio In, sólo puede definir los canales MIDI TX y RX. Además, esta "parte" sólo transmite y recibe mensajes Volume, PanPot, Reverb Send, y Chorus Send – ninguna nota. Puede aprovechar esto para controlar de manera remota los ajustes de la parte Audio In desde un secuenciador, etc.

Filter

Pulse el campo [Tx Filter] para filtrar los mensajes MIDI que se enviarán. Pulse el campo [Rx Filter] para evitar la recepción de ciertos mensajes MIDI.



Aquí puede especificar para cada parámetro si el mensaje seleccionado debe recibirse o transmitirse (On) o no (Off). Los mensajes MIDI que puede filtrar son:

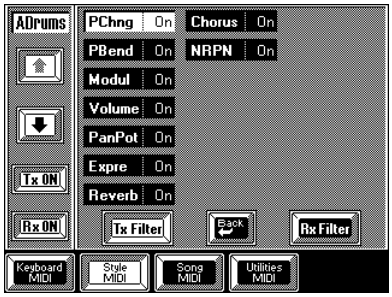
PChng— Mensajes de cambio de Programa (incluyendo los mensajes de selección de Banco)
PBend— Mensajes Pitch Bend
Modul— Mensajes de Modulación (CC01)
Volume— Mensajes de Volumen (CC07)
PanPot— Mensajes de Panoramización (CC10)
Expre— Mensajes de Expresión (CC11)
Hold— Mensajes de Hold (Sustain, Damper) (CC64)
Sostn— Mensajes de Sostenuto (CC66)
Soft— Mensajes de Celeste (CC67)
CC69— Hold 2.
Revrb— Mensajes de envío de Reverb (CC91)
Chrus— Mensajes de envío de Chorus (CC93)
Delay— Mensajes de envío de Delay (CC94)
CAF— Aftertouch de canal
RPN— Número de parámetro registrado (CC100/101)
NRPN— Número de parámetro no registrado (CC98/99)
SysEx— Mensajes SysEx (exclusivos del sistema)
CC16, CC17— Ajustes de M-Value 1 & 2.
CC32= 0— (sólo RX) Qué debe hacerse cuando el mensaje CC32 recibido es igual a 0 o no está presente. Para este parámetro puede seleccionar "4" (VA-76), "1", "2" o "3". No es posible filtrar este mensaje Bank Select.

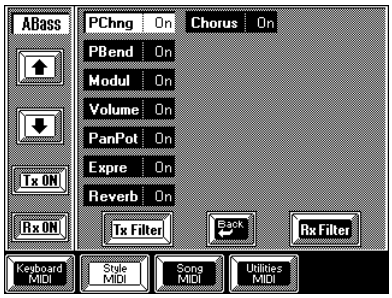
Nota: Consulte "Mensajes MIDI utilizados por el VA-76" en la página 197 para los detalles acerca de estos mensajes MIDI.

Pulse el campo [⬅Back] para volver a los parámetros MIDI "normales".

Página Tx Filter de las partes de Estilo

Las partes de Estilo/Arranger sólo transmiten y reciben los siguientes mensajes MIDI, razón por la cual la lista de parámetros que pueden filtrarse es mucho más corta:

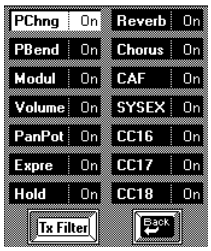




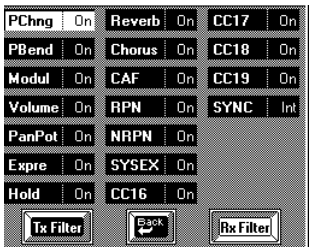
Tenga en cuenta que el parámetro [NRPN] sólo está disponible para la parte ADrums – no para las partes melódicas del Arranger. Los mensajes NRPN se utilizan para "Drum Set Note y Pitch" (consulte la página 175).

Tx/Rx Filter de la parte VariPhrase

La parte VariPhrase es un generador de sonido diferente. Esto explica por qué no responde a los mensajes CC32 y por qué las dos páginas de filtros tienen un aspecto algo diferente:



Página Tx Filter



Página Rx Filter

Consulte más arriba para una explicación de estos parámetros. Las funciones nuevas o diferentes son:

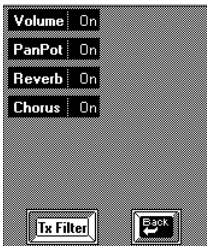
CC16, 17, 18— Corresponden a los deslizadores [Pitch], [Time] y [Formant] respectivamente (consulte la página 49).

CC19— Mensaje de propósito general para el control de VariPhrase.

SYNC— Le permite especificar si el tempo de VariPhrase se debe sincronizar con la señal interna (INT) o externa (EXT) de MIDI Clock recibida desde un secuenciador, etc.

Tx/Rx Filter de la parte Audio In

Ya hemos mencionado que la parte Audio In no transmite ni recibe mensajes de nota debido a que se utiliza para amplificar lo que canta. No obstante, puede transmitir y recibir sus ajustes de efectos, volumen y panoramización para el control remoto. De ello se deduce que la lista de parámetros que pueden filtrarse es la más corta de todas las partes de teclado:

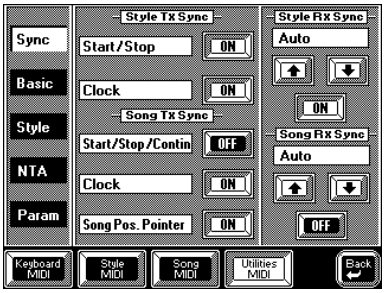


Los mismos parámetros que en la página Rx Filter

14.4 Utilidades MIDI

MIDI Sync RX/TX

[FUNCTION MENU]→ campo [MIDI]→ campo [Utilities MIDI]→ campo [Sync]



Style TX Sync

Los parámetros de Style TX Sync permiten especificar si el VA-76 debe enviar o no mensajes a tiempo real MIDI al iniciar el Arranger. Enviar mensajes a tiempo real MIDI (inicio, parada, reloj) tiene la ventaja de que puede sincronizar instrumentos externos u ordenadores con el VA-76.

Start/Stop— Si activa esta opción, el VA-76 sólo enviará mensajes de inicio o parada al iniciar (o parar) la reproducción del Arranger. En este caso no se enviará ningún mensaje Clock.

Clock— Esta opción significa que el Arranger envía mensajes Clock (de reloj) (método de sincronización habitual).

Utilice los campos [ON/OFF] para especificar si desea o no transmitir estos mensajes.

Song TX Sync

Aquí están los conmutadores para la transmisión de mensajes a tiempo real MIDI al reproducir una Canción utilizando el Song Composer del VA-76:

Start/Stop/Continue— Si activa esta opción, el Song Composer del VA-76 sólo envía mensajes Start/Stop y Continue. *Continue*, por cierto, es un mensaje utilizado para indicar que la reproducción no se ha iniciado desde el principio de una Canción.

Clock— Esta opción significa que el Song Composer envía mensajes Clock. Éstos se utilizan para especificar el tempo.

Song Position Pointer— Si selecciona [ON], el Song Composer envía mensajes Song Position Pointer (SPP) (Puntero de Posición de Canción). Estos mensajes se utilizan para indicar la posición de reproducción actual, con lo cual la unidad de ritmo, el secuenciador, etc. esclavo (sincronizado) pasa automáticamente a la a la posición correcta al recibir un mensaje Song Position Pointer.

Nota: Consulte el manual del secuenciador, etc. para ver si acepta mensajes Song Position Pointer.

Style RX Sync, Song RX Sync

Los parámetros Style RX Sync y Song RX Sync se utilizan para especificar si y cómo el Arranger o el Composer deben sincronizarse con secuenciadores externos y unidades de ritmo. Las opciones disponibles son:

Internal— El Arranger o el Song Composer seguirán su propio tempo interno.

Auto— Ésta es una función para el control remoto de la reproducción del Arranger o del Song Composer (utilizando un PK-5, por ejemplo). Si el VA-76 recibe un mensaje MIDI Start (FA), buscará mensajes Clock. Si estos mensajes Clock *no* se reciben (un PK-5, por ejemplo, no los envía), el VA-76 iniciará la reproducción utilizando su tempo interno. Si estos mensajes Clock (F8) siguen al mensaje Start, el VA-76 utilizará el tempo externo. No obstante, puede seguir utilizando el Arranger o el Song Composer sin mensajes MIDI Start/Clock, lo cual no es posible si selecciona *MIDI*.

MIDI— El Arranger o la Canción sólo pueden iniciarse y pararse con mensajes MIDI a tiempo real (Start, Stop, Clock) procedentes de una fuente de reloj externa.

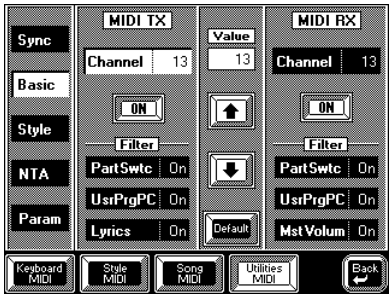
Remote— El Arranger o el Song Composer esperan un mensaje Start para iniciar la reproducción según su propio tempo. Al recibir un mensaje Stop, la reproducción se detiene.

On/Off

Utilice estos conmutadores para activar (On) o desactivar (Off) la recepción de estos mensajes.

Basic

[FUNCTION MENU]→ campo [MIDI]→ campo [Utilities MIDI]→ campo [Basic]



Basic Channel se utiliza para diversas finalidades: para recibir y transmitir mensajes Program Change y Bank Select para seleccionar Programas de usuario, así como para la recepción y transmisión de otros tipos de mensajes que no están directamente relacionados con un canal MIDI específico pero que pueden afectar a las partes del VA-76 (como la función Part Switch, por ejemplo). Esto no significa que el canal MIDI asignado a la función Basic Channel no tenga ninguna importancia, sino que los mensajes recibidos en este canal también pueden aplicarse a otros aspectos del VA-76.

TX/RX Channel

(1~16) Utilice estos parámetros para asignar un canal RX (recepción) o de transmisión (TX) a la función Basic Channel. Si no desea recibir (o transmitir) los mensajes de este Basic Channel, pulse el campo [ON/OFF] para que muestre [OFF].

Filter

Existen tres funciones para las cuales puede especificar si los correspondientes mensajes MIDI deben recibirse (o transmitirse) (On) o no (Off):

PartSwtc— Siempre que enmudezca o anule el enmudecimiento de una parte en las páginas del mezclador, el VA-76 enviará un mensaje NRPN para describir la acción. El VA-76 permite evitar el envío de este mensaje (o responder a él siempre que se reciba procedente de un instrumento externo). Filtrar estos mensajes en el lado TX puede ser útil para evitar que el secuenciador externo los grabe – o que el módulo GS receptor enmudezca la parte asignada a este canal.

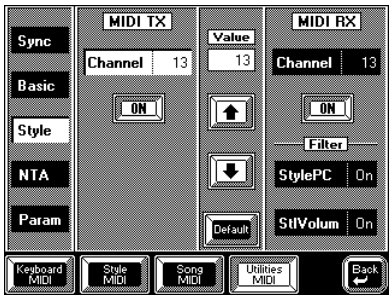
UsrPrgPC— Este parámetro se utiliza para filtrar la transmisión (TX) o recepción (RX) de mensajes Program change y Bank select relativos a la selección de Programas de usuario.

MstVolum (RX only)— Este parámetro permite activar o desactivar la recepción de los mensajes Master Volume (consulte la página 199) que harían cambiar el volumen de todo el VA-76.

Lyrics (TX only)— La función Lyrics del VA-76 es un mensaje MIDI que se utiliza para transmitir las palabras (o letra de canción) contenidas en un Archivo MIDI Estándar (como eventos de metatexto). La reproducción de Archivos MIDI Estándar con información de letra de canción hace que el VA-76 envíe esta información a través de Basic Channel – si no ajusta este filtro a [OFF]. Seleccione [ON] si desea transmitir la información de Lyrics a un LVC-1 Convertidor de Lyrics-a-Vídeo.

Style

[FUNCTION MENU]→ campo [MIDI]→ campo [Utilities MIDI]→ campo [Style]



El Style Channel es un canal MIDI que se utiliza para recibir y transmitir mensajes Program Change y Bank Select que permiten la selección de Estilos vía MIDI, y mensajes de volumen que cambian el volumen de un Estilo. Tenga en cuenta que estos dos mensajes sólo pueden filtrarse individualmente en la columna RX (es decir, puede seleccionar si desea *recibirlos* o no).

Style selection via MIDI

La dirección MIDI de un Estilo musical consiste de tres elementos: un número Program Change (Cambio de programa), un número CC00 y un número CC32. CC00 y CC32 son mensajes Bank Select. Los valores asignados a CC00 y CC32 definen el Estilo, mientras que el número de Cambio de programa define el patrón (Intro, Ending, etc.). Si envía sólo un número Program Change se seleccionará otro patrón del Estilo activo actualmente. El VA-76 seleccionará otro Estilo musical sólo si el número de Cambio de programa está precedido por dos valores (para CC00 y CC32).

Nota: Siempre que seleccione otro Estilo en el VA-76, éste transmitirá un grupo de valores CC00-CC32-PC a través del canal de Estilo.

Channel

(1~16) Permite asignar un canal MIDI a la función de selección de Estilo. Si no desea recibir (o transmitir) los mensajes Style Channel, pulse el campo [ON/OFF] en cuestión para que visualice [OFF].

Filter (RX only)

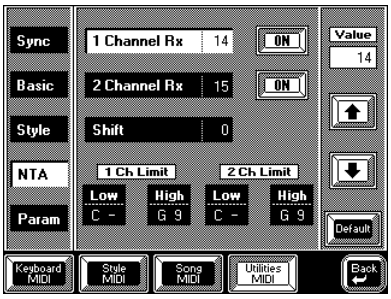
Puede filtrar dos tipos de mensajes:

StlVolum— Mensajes de volumen relacionados con los Estilos musicales. Seleccione Off si el VA-76 no debe recibirlos.

StylePC— Mensajes Program Change y Bank Select para la selección de Estilos. Seleccione Off si el VA-76 no debe seleccionar otros Estilos o patrones como respuesta a la recepción de estos mensajes.

NTA: Note-to-Arranger

[FUNCTION MENU]→ campo [MIDI]→ campo [Utilities MIDI]→ campo [NTA]



Las notas NTA sólo se reciben desde un instrumento MIDI externo. Toque lo que toque en el área de reconocimiento de acordes del teclado para enviarlo al Arranger, se convertirá de manera automática a los números de nota MIDI correspondientes. A diferencia de otros instrumentos con arreglos, el VA-76 tiene la capacidad de enviar los números de nota de todas las partes del Arranger, con lo cual puede utilizar los Estilos internos o propios para grabar rápidamente una canción con una banda de acompañamiento en un secuenciador externo. Como se graban todas las notas del Estilo musical, no hay ninguna necesidad de transmitir los mensajes de nota utilizados para el Arranger (las notas NTA).

1 Channel Rx/2 Channel Rx

(1~16) Las notas NTA pueden recibirse en dos canales MIDI, con lo cual puede controlar el Arranger del VA-76 utilizando un acordeón MIDI o cualquier otro instrumento capaz de enviar información de acompañamiento (o información utilizada para controlar el acompañamiento) a través de dos canales (como órganos con pedales de bajo, por ejemplo). Utilice los campos [⬆][⬇] de la columna de la derecha para ajustar el valor deseado. Cualquiera de estos dos canales puede desactivarse utilizando su campo [ON/OFF].

Nota: No es posible asignar el mismo canal MIDI a 1 y 2 Channl Rx.

Shift

(–48~48) Este parámetro permite transponer los mensajes de nota recibidos antes de enviarlos al Arranger. La transposición máxima posible es de cuatro octavas hacia arriba (48) o abajo (–48), en que cada paso representa un semitono.

1 Ch Limit, 2 Ch Limit (C-1~G9)

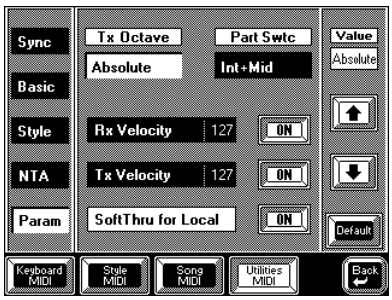
High y Low permiten ajustar la gama de notas que se recibirá. Si la "parte" NTA no debe recibir todos los mensajes de nota del canal MIDI seleccionado, ajuste la gama a los valores deseados.

Nota: El límite Low no puede tener un valor superior al del límite High (y viceversa).

Nota: Algunos instrumentos empiezan en C-2 y terminan en G8 (en lugar de C-1 y G9). YEs posible que deba "añadir una octava" al valor que aparece en la pantalla del ordenador o del secuenciador externo.

Parámetros MIDI (Param)

[FUNCTION MENU]→ campo [MIDI]→ campo [Utilities MIDI]→ campo [Param]



Esta página contiene diversos parámetros que no están relacionados entre ellos (las demás páginas MIDI siempre están centradas en un aspecto).

Tx Octave

(Absolute, Relative) El parámetro TX Octave puede ajustarse a **Absolute** o **Relative**. Se aplica a la selección de Tone. Es posible que haya observado que siempre que asigna un sonido de bajo a la parte Upper1 en el modo SPLIT, las notas se transponen de manera que puede tocar una línea de bajo lógica utilizando la parte Upper1. *Relative* significa que esta transposición interna (y automática) se tralada a los números de nota, con lo cual al tocar un C4 (número de

nota 60) puede realmente sonar el número de nota 36, que se enviará al puerto MIDI OUT. Esto, evidentemente, depende del Tone asignado a la parte Upper1.

En el modo *Absolute*, no obstante, el número de nota MIDI enviado al puerto MIDI OUT será el asignado a la tecla pulsada (por ejemplo, el número de nota 60). La ventaja de Absolute es que puede tocar una línea de bajo utilizando la parte Upper1 del VA-76 y doblarla con una trompeta en un instrumento externo.

PartSwtc

El parámetro Part Switch permite determinar lo que ocurre al enmudecer una parte (consulte "Enmudecer partes" en la página 114). Algo que *sabe* que ocurrirá es que la parte en cuestión dejará de sonar cuando toque el teclado – aunque su campo en la página KEYBOARD MODE (a la que puede acceder vía el botón [OTHER]) se visualice en blanco, o aunque el Arranger esté sonando. Lo que *no* ve, no obstante, es si una parte enmudecida sigue enviando información MIDI. *PartSwtc* permite especificar si una parte enmudecida debe seguir enviando mensajes MIDI o no:

Int— Una parte enmudecida no puede seguir tocándose desde el teclado del VA-76 o el Arranger, pero continúa enviando mensajes MIDI a MIDI OUT.

Int+Mid— Una parte enmudecida no puede seguir tocándose desde el teclado del VA-76 o el Arranger, y deja de enviar mensajes MIDI.

Si selecciona *Int* y enmudece una parte, por lo tanto, tiene el mismo efecto que seleccionar Local Off (consulte la página 201). Utilice el método que le resulte más cómodo para cada situación: el enmudecimiento de parte puede guardarse en un Programa de usuario, mientras que Local y Part Switch sólo pueden guardarse en un Grupo MIDI.

Rx Velocity, Tx Velocity

El VA-76 dispone de un teclado de sensible a la velocidad y de un generador de sonido capaz de responder a los mensajes de velocidad. Los mensajes de velocidad son un elemento importante para la expresión musical, ya que la manera en que pulsa las teclas resulta en una nota alta/brillante o suave/redondeada, con lo cual transmitirá a los que le escuchen algo sobre sus sentimientos.

En algunos casos, no obstante, puede ser aconsejable no utilizar el aspecto de la velocidad para emular instrumentos que no son sensibles a la velocidad (como órganos, por ejemplo). El VA-76 permite activar o desactivar la transmisión y/o la recepción de los mensajes de velocidad. Utilice los campos [ON/OFF] asociados para activar o desactivar la recepción (RX) o la transmisión (TX) de los mensajes de velocidad.

Si selecciona [OFF], deberá indicar al VA-76 el valor de velocidad que deberá utilizar en lugar del flujo continuo que se recibe normalmente (en este caso, la palabra *recibir* se aplica tanto a la información MIDI como a los mensajes recibidos desde el teclado del VA-76). Para ello dispone **Rx Velocity** y **Tx Velocity**. El valor que ajuste se utilizará para todas las notas recibidas vía MIDI IN (RX) o enviadas a MIDI OUT (TX) – pero sólo cuando el filtro de velocidad correspondiente esté ajustado a [OFF].

SoftThru para Local

Esta función anula las especificaciones MIDI, y el conector MIDI OUT de un instrumento sólo envía los mensajes generados en el instrumento en si (por ejemplo, el VA-76). Si ajusta Soft Thru a On, todas las notas recibidas en el canal NTA más allá de los límites High y Low de NTA volverán a transmitirse a MIDI OUT. Utilice la función Soft Thru para un piano digital u otro instrumento de teclado sin la función de división.

Cuando ajuste Soft Thru a On, el VA-76 enviará un mensaje Local (CC122) con un valor "0" al piano digital, con lo cual la fuente de sonido del piano dejará de responder a las notas tocadas en el teclado. Puesto que el VA-76 vuelve a transmitir todas las notas no utilizadas para disparar el Arranger, oirá lo que toque en el piano – excepto en la zona reservada para el Arranger. (Esto también exige la conexión de MIDI OUT del VA-76 a MIDI IN del piano digital.)

Cuando vuelva a ajustar Soft Thru a Off, el VA-76 enviará un mensaje Local con un valor de "127", con lo cual la función Local del piano volverá a activarse.

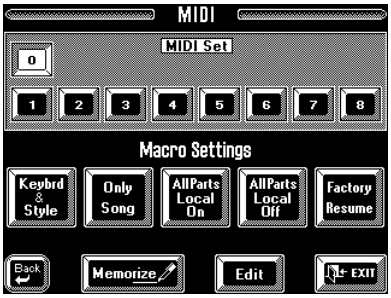
14.5 Grupos MIDI

Los Grupos MIDI son memorias para los ajustes realizados en el modo MIDI. El VA-76 dispone de ocho memorias para Grupos MIDI integradas que puede utilizar para cambiar la configuración MIDI. También puede guardar los Grupos MIDI en disco y cargarlos cuando sea necesario. Además, puede vincular un Grupo MIDI a un Programa de usuario (consulte la página 131), y especificar el Grupo MIDI que deberá cargarse cada vez que ponga en marcha el VA-76 (consulte más abajo). Si debe reiniciar algunos o todos los parámetros MIDI a sus valores por defecto, cargar los *Ajustes de Macro* (consulte la página 200) puede ser más práctico que seleccionar un Grupo MIDI.

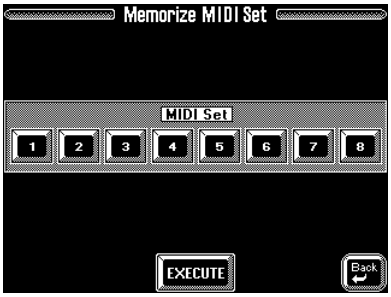
Guardar un Grupo MIDI

1. Pulse el botón [FUNCTION MENU].

2. En la página de pantalla que aparecerá ahora, pulse el campo [MIDI].
La pantalla tendrá ahora más o menos el siguiente aspecto:



3. Pulse el campo [Memorize].



4. Pulse el campo correspondiente al Grupo MIDI que contiene los ajustes MIDI ([1]~[8]).

5. Pulse el campo [EXECUTE].
La pantalla confirma que los ajustes se han escrito en la memoria seleccionada y vuelve a la página del paso (1) en la página 127.

Seleccionar un Grupo MIDI

1. Consulte los pasos (1) y (2) de "Guardar un Grupo MIDI".

2. Pulse un campo [1]~[8] correspondiente al Grupo MIDI que necesita.
También puede seleccionar el Grupo MIDI [0] para trabajar con los ajustes (temporales) de esta memoria. Consulte la página 200.

La página Master tendrá el siguiente aspecto cuando trabaje con un Grupo MIDI:

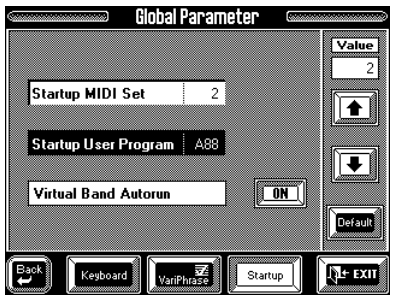
Seleccionar un Grupo MIDI al activar el equipo

Siempre que ponga en marcha el VA-76, éste seleccionará automáticamente el Grupo MIDI 0. Pero quizás prefiere ser "operativo" de inmediato. En este caso, indique al VA-76 el Grupo MIDI que debe recuperar al ponerlo en marcha:

1. Pulse el botón [FUNCTION MENU].

2. Pulse el campo [Global Parameter] del *Menú Function*.

3. Pulse el campo [Startup] de la fila inferior de la pantalla.



4. Pulse el campo [Startup MIDI Set] para que éste pase a visualizarse en blanco.

5. Utilice [⬆][⬇] o el dial [TEMPO/DATA] para seleccionar el Grupo MIDI que deberá recuperarse.
Si no desea recuperar ningún Grupo MIDI, seleccione "Off".

6. Pulse [EXIT] para volver a a página Master.

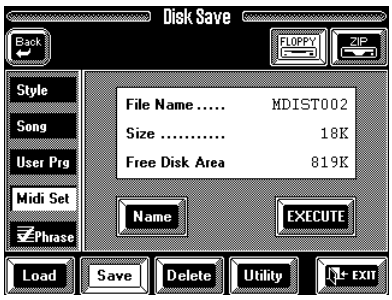
Guardar Grupos MIDI en disco

Después de programar 8 Grupos MIDI, puede encontrarse con que necesite algunos más y que debe hacer espacio para los nuevos Grupos MIDI. Para hacerlo sin perder los Grupos MIDI guardados previamente, deberá guardar los primeros en un disco. Aunque no programe más de 8 Grupos MIDI, es aconsejable realizar una copia de seguridad de los Grupos MIDI por si acaso.

1. Pulse el botón [FUNCTION MENU].

2. Pulse el campo [Disk].

3. En la página de pantalla que aparecerá ahora, pulse el campo [Save] en la fila inferior y el campo [Midi Set] en la columna de la izquierda.



Antes de guardar un Grupo MIDI en disco, deberá darle un nombre. Pulse el campo [Name] y seleccione un nombre que indique algo acerca de su contenido. (Sólo puede programar "File Name", ya que los nombres de los Grupos MIDI no se visualizan nunca.) Consulte la página 68, donde se explica la manera de entrar el nombre.

4. Inserte un disco Zip o un disquete formateado en la unidad de discos deseada.

5. Seleccione la unidad de discos en la que desee guardar la información pulsando el icono [ZIP] o [FLOPPY].

6. Pulse [EXECUTE] para guardar el Grupo MIDI en disco.
Recuerde que el VA-76 es multitarea, con lo cual podrá salir de esta página en el momento en que el VA-76 empiece a guardar el Grupo MIDI en disco.

7. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.
Nota: Al guardar, el término "Grupo" se utiliza para referirse a todas las 8 memorias de Grupo MIDI. Es decir, al guardar "un" Grupo MIDI en disco, en realidad está guardando el contenido de todas las ocho memorias para Grupos MIDI. La carga, por el contrario, puede realizarse selectivamente.

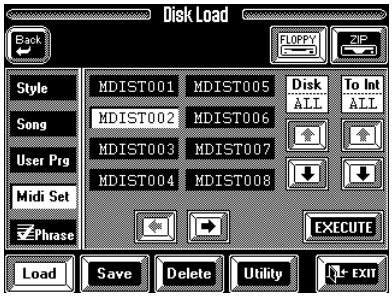
Cargar un Grupo MIDI desde un disco

Tal como ya se ha explicado en la nota anterior, puede cargar una única memoria de Grupo MIDI de un Grupo MIDI concreto del disco seleccionado. Cargue sólo la memoria de Grupo MIDI 3 de un Grupo MIDI concreto si no necesita los otros 7 ajustes de este Grupo.

1. Pulse el botón [FUNCTION MENU].

2. Pulse el campo [Disk].

3. En la página de pantalla que aparecerá ahora, pulse el campo [Load] en la fila inferior y el campo [Midi Set] en la columna de la izquierda.



4. Seleccione la unidad de discos desde la que desee cargar la información pulsando el icono [ZIP] o [FLOPPY].

5. Pulse el campo correspondiente al Grupo MIDI cuya información desee cargar (parcialmente).
Si el nombre del Grupo MIDI deseado no aparece, utilice los campos [←][→] para seleccionar otro grupo de ocho nombres de Grupos MIDI.

6. Utilice los campos "Disk" [↑][↓] para seleccionar la memoria de Grupo MIDI que desea cargar desde el disco.
También puede seleccionar ALL, lo cual significa que se cargarán las ocho memorias de Grupos MIDI del Grupo MIDI seleccionado. En este caso no podrá seleccionar la memoria destino (consulte más adelante).

7. Utilice los campos "To Int" [↑][↓] para seleccionar la memoria de Grupo MIDI interna en la que desea cargar los ajustes seleccionados.
Puede seleccionar "To Int"= 1, =2, =3..., =8. Tenga en cuenta que esto sólo es posible si no ha seleccionado "ALL" para "Disk".

8. Pulse el campo [EXECUTE] para cargar la información del Grupo MIDI.

9. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.
La posibilidad de cargar selectivamente memorias de Grupos MIDI permite compilar unos "Grandes éxitos" de los Grupos MIDI cargándolos en diferentes memorias de Grupo MIDI internas. Después de cargar los ocho ajustes MIDI preferidos, utilice la función Save para guardar este Grupo MIDI de "Grandes éxitos" en disco.

15. Funciones de disco

Aquí es donde encontrará las funciones y los parámetros relacionados con guardar, cargar, eliminar, y formatear discos nuevos o discos utilizados previamente en otros instrumentos o equipos. La palabra "disco" se refiere tanto a disquetes como a discos Zip.

Proceso

1. Pulse el botón [FUNCTION MENU].

2. Pulse el campo [Disk].

3. En la página de pantalla que aparecerá ahora, pulse el campo [Load], [Save], [Delete], o [Utility] en la parte inferior.

(consulte más ade- página 211 página 213 página 213

15.1 Autoload

El VA-76 contiene una función Autoload para los siguientes tipos de archivos: Grupos VariPhrase, Canciones, Grupos MIDI, y Programas de usuario. Esta función carga (semi)automáticamente los archivos llamados "AUTOLOAD" desde el disco Zip insertado (no es posible con disquetes).

Un Grupo VariPhrase es la mejor opción para esta función. Aprovechar la función Autoload para los tipos de archivos restantes (excepto Canciones) es un poco **peligroso**, ya que al aplicar la función se sobrescribirán los ajustes correspondientes en la memoria interna del VA-76.

Tenga en cuenta que un disco Zip sólo puede contener un archivo "AUTOLOAD" para cada tipo (Grupo VariPhrase, Canciones, Grupo MIDI, Programas de usuario). Asegúrese de trabajar con los archivos que necesita más a menudo.

A continuación le mostramos lo que necesita:

1. Guarde la información que se debe cargar al activar el equipo en un disco Zip (consulte la página 211).
Utilice la función de guardar correcta: Grupo Save User Program, Grupo Save MIDI, Grupo Save Phrase, Save Song.

El nombre del archivo en cuestión (por ejemplo, el Grupo VariPhrase) debe ser "AUTOLOAD". Si el archivo ya está en el disco Zip, utilice "Rename" en la página 216 para cambiar el nombre.

2. Inserte el disco Zip en la unidad apropiada.

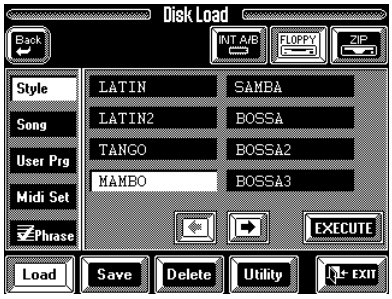
3. Desactive el VA-76.

4. Mantenga pulsado el botón [DATA] mientras vuelve a activar el VA-76 hasta que aparezca el mensaje "Autoload Function Activated".
Todas las maletas y archivos del VA-76 llamados "AUTOLOAD" (uno por tipo) se cargarán automáticamente.

15.2 Disk Load (cargar información desde un disco)

Load Style/copy Style

[FUNCTION MENU]→ campo [Disk]→ campo [Load]→ campo [Style]



Esta página permite cargar Estilos desde disco o copiar un Estilo de la ROM en la memoria RAM de Estilos (Disk User).

(fuente)— Estos campos permiten seleccionar la memoria interna (Estilos de la ROM) o un disco. Pulse [INT A/B] para copiar un Estilo de la ROM (es decir, uno de los 128 Estilos originales) en la memoria Disk User. Pulse [FLOPPY] o [ZIP] para cargar un Estilo desde un disco. Cuando pulse [INT A/B], los nombres de los Estilos en la ventana de Estilos musicales estarán precedidos por un número (A11~B88). Al seleccionar un disco, sólo aparecerá el nombre del Estilo.

Selection— Pulse el campo del Estilo que desee cargar (o copiar). Si no aparece el Estilo deseado, utilice los campos [◄][►] para desplazarse por la lista de Estilos disponibles. También puede utilizar el dial [TEMPO/DATA] y –para los Estilos de la ROM– el grupo de botones BANK/NUMBER.

Execute— Pulse este campo para confirmar los ajustes y cargar la información.

Load Song

[FUNCTION MENU]→ campo [Disk]→ campo [Load]→ campo [Song]

Esta función permite cargar una canción desde un disco, sobrescribiendo así la canción que se encuentre actualmente en la memoria RAM de Canción del VA-76.

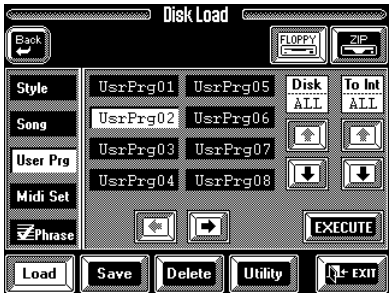
— Pulse uno de estos campos para seleccionar la unidad de discos que contenga la información que desea cargar.

Selection— Pulse el campo de la información de canción que desee cargar. Si no puede ver la canción deseada, utilice los campos [⬅][➡] para desplazarse por la lista de canciones disponibles. También puede utilizar el dial [TEMPO/DATA].

Execute— Pulse este campo para confirmar los ajustes y cargar la información.

Load User Prg

[FUNCTION MENU]→ campo [Disk]→ campo [Load]→ campo [User Prg]



Aquí es donde puede cargar *Grupos* de Programas de usuario. Éstos son grupos de 128 Programas de usuario cuya utilización principal es el archivo de los ajustes internos. La carga de Grupos de Programas de usuario puede ser selectiva, es decir, puede cargar sólo un Programa de usuario, o total (el contenido de los 128 Programas de usuario).

FLOPPY ZIP— Pulse uno de estos campos para seleccionar la unidad de discos que contenga la información que desea cargar.

Selection— Pulse el campo del Grupo de Programas de usuario cuya información desea cargar. Si no puede ver el nombre deseado, utilice los campos [⬅][➡] para desplazarse por la lista. También puede utilizar el dial [TEMPO/DATA].

Disk (1~128, All)— Utilice los dos campos [⬆][⬇] para especificar un Programa de usuario concreto en el Grupo de Programas de usuario seleccionado en el disco, o seleccione "ALL" para cargar todos los Programas de usuario del disco.

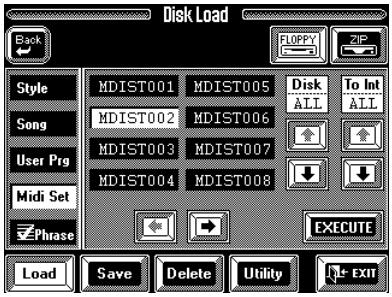
To Int (1~128, ALL)— Utilice los dos campos [⬆][⬇] para especificar la memoria de Programa de usuario que deberá contener la información seleccionada. Si selecciona ALL para *Disk*, ALL será la única opción disponible aquí. Además, no es posible seleccionar ALL si ha seleccionado un Programa de usuario específico para *Disk*.

Nota: Si selecciona ALL, no sólo cargará toda la información del Grupo de Programas de usuario, sino también los ajustes de Disk Link que contenga. Éstos sustituirán a los ajustes internos, por lo que deberá comprobar que haya guardado los ajustes Disk Link actuales en disco antes de cargar todo un Grupo de Programas de usuario. Para ello, utilice "Grupo Save User Program" en la página 211.

Execute— Pulse este campo para confirmar los ajustes y cargar la información.

Grupo Load MIDI

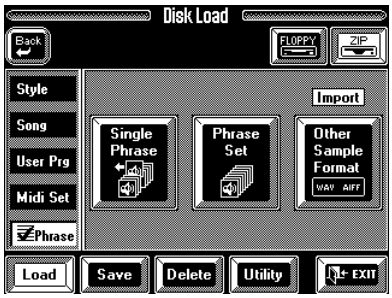
[FUNCTION MENU]→ campo [Disk]→ campo [Load]→ campo [Midi Set]



La carga de Grupos MIDI desde un disco puede ser selectiva, es decir, puede cargar sólo un Grupo MIDI de un "Grupo de Grupos MIDI" (consistente en ocho Grupos MIDI). Consulte los detalles en la página 208. Si selecciona ALL para *Disk*, se sobrescribirán las 8 memorias de Grupos MIDI.

Load Phrase

[FUNCTION MENU]→ campo [Disk]→ campo [Load]→ campo [Phrase]



Existen tres funciones Load para VariPhrases: puede cargar una VariPhrase, un Grupo de VariPhrases, o un archivo .WAV o AIFF. Consulte los detalles en la página 69. Recuerde que un Grupo de VariPhrases sustituirá a las 16 VariPhrases de la memoria de usuario. No olvide guardar las frases editadas antes de utilizar esta función.

15.3 Disk Save (guardar información en disco)

En este manual y durante el diseño del VA-76, henos intentado distinguir claramente entre *guardar* y *escribir/memorizar* información. Los términos *escribir/memorizar* se utilizan para describir acciones que guardan ciertos ajustes en una memoria interna. *Guardar*, por su lado, se refiere al acto de copiar los ajustes de la memoria interna en un disco.

Save Style

[FUNCTION MENU]→ campo [Disk]→ campo [Save]→ campo [Style]

Utilice esta función para guardar el nuevo Estilo de usuario programado o editado en disco. Debería hacerlo con la mayor frecuencia posible.

— Estos campos permiten seleccionar el disco en el que desea guardar la información.

Execute— Pulse [EXECUTE] para confirmar los ajustes y guardar la información en disco.

Pulse el campo [Name] si desea dar un nombre al Estilo

Style Name— Este es el nombre "interno" de un Estilo musical. Este nombre aparece en la página Master, la página de selección de Estilos musicales, etc. Normalmente es el nombre "con sentido". Pulse este campo y entre el nombre del Estilo. Consulte los detalles en la página 68.

File Name— Este es el nombre que el Estilo musical tiene en el disco y por el cual el VA-76 los reconoce (su "dirección"). Si cambia este nombre de un Estilo musical, la función Disk Link no podrá encontrar es Estilo. Pulse este campo y entre el nombre deseado. Consulte los detalles en la página 68 y página 170.

Save Song

[FUNCTION MENU]→ campo [Disk]→ campo [Save]→ campo [Song]

Esta página permite guardar en disco la Canción que se encuentra actualmente en la memoria RAM de Canción del VA-76. Consulte los detalles en la página 67.

Grupo Save User Program

[FUNCTION MENU]→ campo [Disk]→ campo [Save]→ campo [User Prg]

Esta función permite guardar los 128 Programas de usuario como un grupo. Esto también incluye las memorias Scale Tuning, las asignaciones One Touch, los Tones preferidos, y las asignaciones Disk Link Style. El valor *Size* indica la capacidad necesaria para guardar un Grupo de Programas de usuario en disco, y *Free Disk Area* indica la capacidad restante en el disco.

— Estos campos permiten seleccionar el disco en el que desea guardar la información.

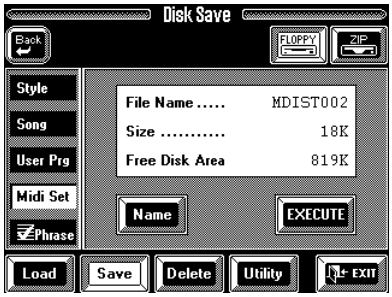
[**Name**]— Pulse este campo para dar un nombre al Grupo de Programas de usuario.

File Name— Consulte los detalles más arriba.

Execute— Pulse [EXECUTE] para confirmar los ajustes y guardar la información en disco.

Grupo Save MIDI

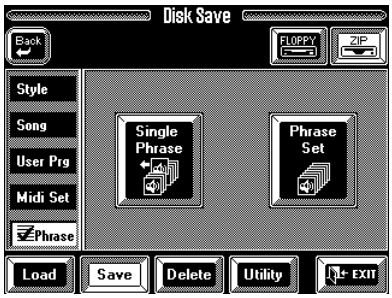
[FUNCTION MENU]→ campo [Disk]→ campo [Save]→ campo [Midi Set]



Esta función permite guardar los 8 Grupos MIDI como un grupo. El valor *Size* indica la capacidad necesaria para guardar el "Grupo de Grupos MIDI" en disco, y Free Disk indica la capacidad restante en el disco. Consulte también "Guardar Grupos MIDI en disco" en la página 207.

Save Phrase

[FUNCTION MENU]→ campo [Disk]→ campo [Save]→ campo [Phrase]



En esta página existen dos opciones: puede guardar la Frase de usuario seleccionada actualmente, o el contenido de todas las 16 frases de la memoria VariPhrase User. Pulse el campo correspondiente a la opción deseada. Consulte la página 76 para la manera de guardar una única frase en disco.

1. Para guardar un *Grupo* de VariPhrases, pulse el campo [Phrase Set].

Para guardar el Grupo con el nombre por defecto ("PHRASE S_XX") puede pulsar [EXECUTE] en este momento.

2. Inserte un disco en la unidad de discos apropiada, y seleccione esta unidad utilizando el campo [FLOPPY] o [ZIP].

No es muy probable que pueda guardar un Grupo de VariPhrases (16 frases) en un disquete. Por lo tanto, es aconsejable utilizar un disco Zip. Si no puede guardarse toda la información en el disco seleccionado, la pantalla responderá con:

Si aparece este mensaje, no se habrá guardado **ninguna de las Frases de usuario** en el disco (y en caso de que se hubieran guardado, serían ilegibles). **No desactive** el VA-76 en este punto: expulse el disco e inserte otro. Si no está formateado, tendrá la oportunidad de hacerlo.

Nota: Un archivo con una única VariPhrase o un Grupo de VariPhrases no puede dividirse en diversos discos.

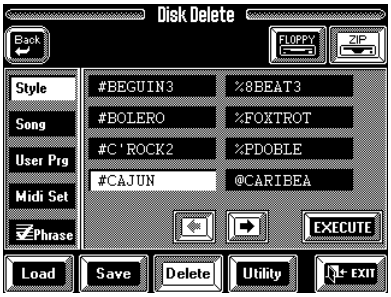
3. Pulse el campo [Name].

4. Entre el nombre del Grupo de VariPhrases (8 caracteres). Consulte los detalles en la página 68.

5. Pulse [EXECUTE] para confirmar los ajustes y guardar la información en disco.

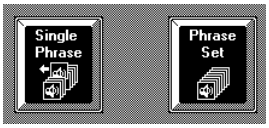
15.4 Delete

[FUNCTION MENU]→ campo [Disk]→ campo [Delete]



La función Delete permite borrar el archivo seleccionado, lo cual puede ser necesario si aparece el mensaje "Disk Full" cuando intenta guardar un archivo en un disco. Tenga cuidado de seleccionar el tipo de archivo correcto utilizando los campos de la columna de la izquierda antes de pulsar [EXECUTE]. Tenga también en cuenta que los Grupos de Programas de usuario y de Grupos MIDI contienen 128 ó 8 ajustes diferentes, lo cual significa que puede perder mucha más información de la que piensa.

Eliminar un **Grupo VariPhrase** significa que desaparecerá todo el Grupo de 16 frases. Si tiene dudas acerca del tipo de archivo de la VariPhrase seleccionada, pulse el campo [⬅Back] para volver a la siguiente página de selección:



A continuación pulse [Single Phrase] o [Phrase Set] para seleccionar el tipo de archivo que desee eliminar.

Esto es lo que le permite eliminar la función Delete:

Tipo de archivo (campo)	Qué se elimina
Style	Un Estilo del disco seleccionado.
Song	Una canción del disco seleccionado.
User Prg	Un Grupo de Programas de usuario que contiene 128 Programas de usuario (más las asignaciones Disk Link, 3 memorias Scale Tuning, y otros ajustes).
Midi Set	Un Grupo de Grupos MIDI con 8 memorias de Grupos MIDI.
Phrase	Según si ha seleccionado [Single Phrase] o [Phrase Set] (consulte más arriba).

FLOPPY ZIP — Estos campos permiten seleccionar el disco que contiene el archivo que debe eliminarse.

Selection— Pulse el campo del archivo que desee eliminar. Si no puede ver el archivo deseado, utilice los campos [⬅][➡] para desplazarse por la lista. También puede utilizar el dial [TEMPO/DATA].

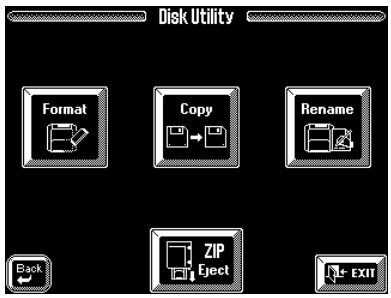
Execute— Compruebe de nuevo si ha seleccionado el archivo que desea eliminar, y a continuación pulse [EXECUTE] para eliminar el archivo.
Nota: La operación Delete no puede deshacerse.

15.5 Disk Utility

1. Pulse el botón [FUNCTION MENU].

2. Pulse el campo [Disk].

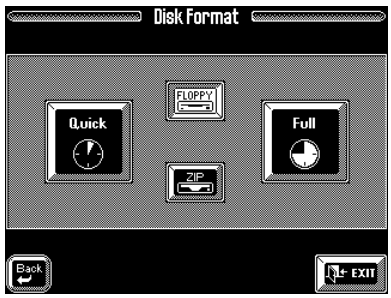
3. Pulse el campo [Utility].
La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:



4. Pulse el campo correspondiente a la opción deseada.

Format

[FUNCTION MENU]→ campo [Disk]→ campo [Utility]→ [Format]



Esta función permite formatear el disco de la unidad seleccionada. También es aconsejable formatear los disquetes formateados para MS-DOS®, ya que con ello acelerará el acceso al disco. Todos los demás discos formateados deben formatearse en el VA-76 para poder utilizarse. Para ello, el VA-76 ofrece dos opciones de formateado. Consulte los detalles en "Formatear un disco" en la página 132.

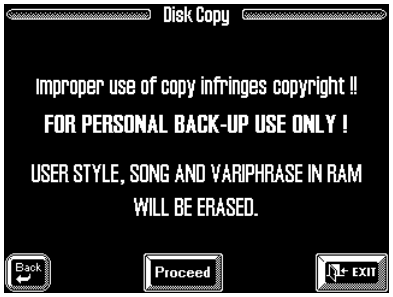
Funciones Copy

Puede copiar desde un disco Zip a un disquete (y viceversa), o desde un disquete a otro disquete, los que requiere cambiar discos. Ahora veremos unos cuantos ejemplos:

Copiar todo un disquete en otro disquete

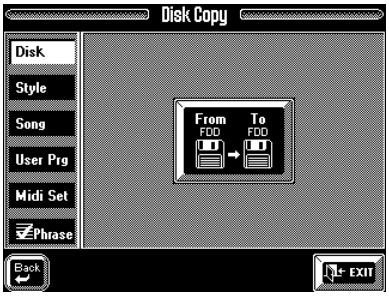
AVISO— Copiar archivos desde un disco significa que la memoria RAM de Estilos y la memoria RAM de Canciones del VA-76 se borrarán. Si aún no ha guardado la última canción en un disco, debería hacerlo antes de proceder. Consulte la página 67 para más información. Por razones de seguridad, es aconsejable guardar también las VariPhrases de usuario en disco antes de proceder (consulte la página 76).

1. En el menú Disk Utility, pulse el campo [Copy].
La pantalla responderá ahora con una advertencia relacionada con la legislación de copyright.



2. Pulse el campo [Proceed].

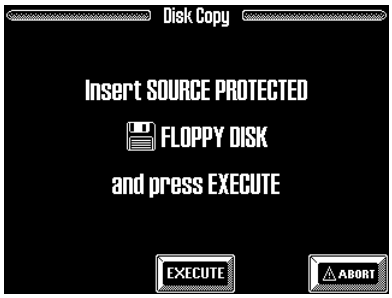
3. En la página que aparecerá ahora, pulse el campo [Disk] en la columna de la izquierda.



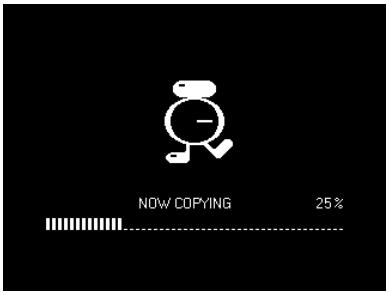
4. Pulse el campo [From FDD→ To FDD].
La pantalla responderá ahora con *Insert Source Protected Disk*.

5. Coloque el pestillo de protección contra la escritura del disco que desee copiar en la posición de protección, e inserte el disquete en la unidad de discos.

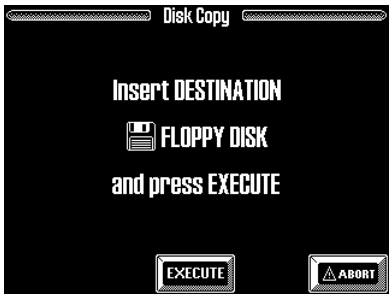
Nota: No será posible copiar el disquete deseado si no lo protege contra la escritura. En este caso, aparecerá el mensaje "Source Disk unprotected" y la pantalla volverá a la siguiente página.



6. Pulse el campo [EXECUTE] para iniciar la operación de copia.
Nota: Pulse el campo [ABORT] si finalmente decide no copiar el disquete.
La pantalla mostrará ahora un reloj animado para indicar que se están copiando algunos (o todos) los datos en la memoria RAM del VA-76.



Una vez se haya cargado la primera parte de la información, aparecerá el siguiente mensaje:



7. Retire el disquete original (el disco SOURCE) de la unidad de discos e inserte el disquete (DESTINATION) en el que desee copiar la información.
Nota: Deberá colocar el pestillo PROTECT del disco de destino (Destination) a la posición WRITE (o la posición OFF).
Nota: Deberá utilizar el mismo tipo de discos que el utilizado para el disco origen (Source). Si era un disquete 2DD, inserte un disquete 2DD. Si el disco Source es un disco 2HD, utilice un disco 2HD.

8. Pulse el campo [EXECUTE].
Esta vez, la información de la memoria RAM del VA-76 se copiará (guardará) en el disco destino. Si toda la información se ha copiado a la vez, aparecerá el mensaje "Function complete" y ya habrá terminado. Si sólo se ha cargado parte de la información del disco origen, volverá a aparecer el

mensaje "Insert SOURCE Protected Floppy Disk". En este caso, vuelva al paso (5) y continúe hasta que aparezca el mensaje "OK Function Complete".

9. Pulse [EXIT] para pasar a la página Master (consulte la página 24).
No existe ninguna función para copiar discos Zip completos. Utilice el campo [ALL FILES] para seleccionar todos los archivos del tipo seleccionado para copiarlos en un disco Zip. No obstante, puede copiar discos Zip en un PC (con la utilidad Copy Machine™ de Iomega, por ejemplo). Si tiene alguna duda, limítese a las funciones de copia de discos del VA-76. Tardará algo más de tiempo, pero podrá colocar todas las canciones en un disco Zip de canciones, los Estilos en un disco Zip de Estilos, etc.

Copiar archivos uno a uno de un disquete a otro (ejemplo: copiar canciones)

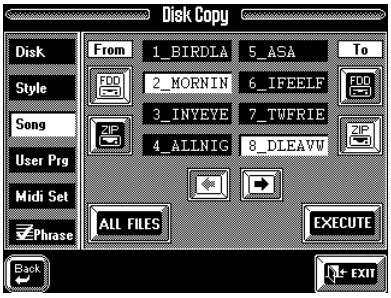
AVISO— Copiar archivos desde un disco significa que la memoria RAM de Estilos y la memoria RAM de Canciones del VA-76 se borrarán. Si aún no ha guardado la última canción en un disco, debería hacerlo antes de proceder. Consulte la página 67 para más información. Por razones de seguridad, es aconsejable guardar también las VariPhrases de usuario en disco antes de proceder (conuslte la página 76).

1. En el menú Disk Utility, pulse el campo [Copy].
La pantalla responderá ahora con una advertencia relacionada con la legislación de copyright.

2. Pulse el campo [Proceed].

3. Inserte el disquete que contiene la información que desea copiar en la unidad de discos (apropiada).

4. Pulse el campo correspondiente al tipo de archivo que desee copiar. Para copiar canciones, por ejemplo, pulse el campo [Song]:



5. Pulse el campo [FDD] bajo el mensaje "From" ("copiar desde disquete").

6. Pulse el campo [FDD] bajo el mensaje "To".

7. Pulse los campos de todas las canciones que desee copiar.
Pulse el campo [ALL FILES] para seleccionar todas las canciones del disquete que ha insertado. Utilice los campos [◄][►] o el dial [TEMPO/DATA] para seleccionar otros grupos de 8 archivos.
Nota: Si pulsa de nuevo un campo visualizado en blanco se "desmarcará" el archivo de canción en cuestión. Los archivos cuyos campos se visualizan en azul no se copiarán.

8. Pulse el campo [EXECUTE] para iniciar la operación de copia.
Ahora le pedirá si está de acuerdo con sobrescribir todos los archivos del disco destino que tengan los mismos nombres que las Canciones que va a copia.

9. Pulse el campo [YES] si está de acuerdo con sobrescribir cualquier canción con el mismo nombre de archivo en el disco destino.
Pulse el campo [NO] si los archivos del disco origen que tienen el mismo nombre que archivos ya existentes en el disco destino no deben copiarse (en este caso, sólo se copiarán los archivos con nombres "originales"). Pulse [EXIT] para abortar la operación Copy.

Si pulsa [YES] o [NO], el VA-76 copiará la primera parte de la información en su memoria RAM, después de lo cual la pantalla le pedirá que inserte el disco destino.

Nota: Si la pantalla muestra el mensaje "Disk busy, can't execute", deberá detener la reproducción del Arranger o del Song Composer. Este mensaje significa que la función no puede ejecutarse debido a que la memoria RAM (Estilo o Canción) se está utilizando para la reproducción, razón por la cual es imposible copiar la Canción.

10. Retire el disquete original (el disco SOURCE) de la unidad de discos e inserte el disquete (DESTINATION) en el que desee copiar la información.

11. Pulse el campo [EXECUTE].
El archivo o archivos de Canciones se transferirán desde la memoria interna del VA-76 al disquete destino.

Copiar de un Zip a un disquete (ejemplo: copiar Estilos)

También puede copiar Estilos (y otros tipos de archivos) desde un Zip en un disquete (y viceversa). También es posible copiar desde un disco Zip de la unidad interna en otro disco Zip.

AVISO— Copiar archivos desde un disco significa que la memoria RAM de Estilos y la memoria RAM de Canciones del VA-76 se borrarán. Si aún no ha guardado la última canción en un disco, debería hacerlo antes de proceder. Consulte la página 67 para más información. Por razones de seguridad, es aconsejable guardar también las VariPhrases de usuario en disco antes de proceder (consulte la página 76).

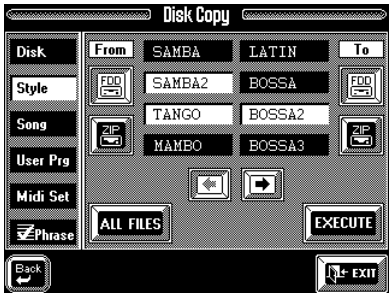
1. En el menú Disk Utility, pulse el campo [Copy].

2. Pulse el campo [Proceed].

3. Inserte el disco Zip que desee copiar en la unidad Zip.

4. Inserte el disquete que debe contener la información copiada en la unidad para disquetes.

5. Pulse el campo correspondiente al tipo de archivo que desee copiar. Para copiar Estilos, por ejemplo, pulse el campo [Style]:



6. Pulse el campo [ZIP] bajo el mensaje "From" ("copiar desde Zip").

7. Pulse el campo [FDD] bajo el mensaje "To".

8. Pulse los campos de todos los Estilos que desee copiar. Consulte también el paso (7) de la columna de la derecha de la página 215.

Nota: Para copiar desde un disquete en un Zip, pulse el campo [FDD] bajo "From" y el campo [ZIP] bajo "To". Para copiar de un Zip en otro, pulse los campos [ZIP] bajo "From" y "To".

Copiar otros tipos de archivos

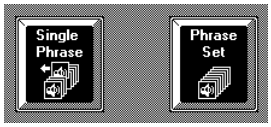
También es posible copiar otros tipos de archivos, ya sea individualmente o en grupo (con el campo [ALL FILES]):

- Estilos (Style),
- Grupos de Programas de usuario (User Prg),
- Grupos MIDI (Midi Set),
- VariPhrases o Grupos VariPhrase (consulte más adelante).

Con la excepción del hecho que debe seleccionar el tipo de archivo deseado utilizando los campos de la columna de la izquierda, el proceso es exactamente el mismo que para copiar canciones. Consulte los detalles más arriba.

Copiar VariPhrases o Grupos VariPhrase entre discos

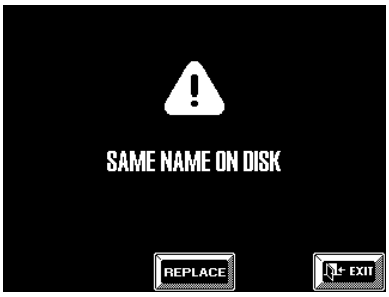
Copiar VariPhrases o Grupos de VariPhrase es exactamente igual que copiar otros tipos de archivos. No obstante, hay algo que debemos remarcar: después de pulsar el campo [Phrase], deberá seleccionar si desea copiar VariPhrases (una, varias o todas) o Grupos de VariPhrase. Pulse el campo apropiado:



Rename

Las funciones Rename permiten modificar el nombre de un archivo en el disco insertado en la unidad de discos del VA-76. Tenga en cuenta que el archivo seleccionado no puede tener el mismo nombre que el de otro archivo ya existente en el mismo disco.

Si intenta asignar un nombre ya existente a otro archivo del mismo disco, la pantalla responderá con un mensaje que le indicará que esto es imposible:



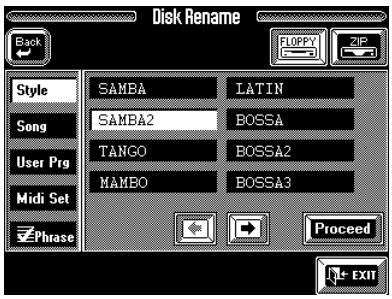
Pulse el campo [REPLACE] para sobrescribir el otro archivo, o el campo [EXIT] si desea asignar otro nombre al archivo seleccionado actualmente.

1. Pulse el botón [FUNCTION MENU].

2. Pulse el campo [Disk].

3. Pulse el campo [Utility].

4. Pulse el campo [Rename].

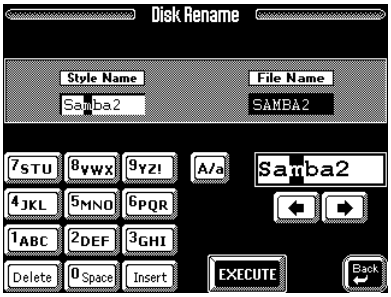


5. Seleccione la unidad que contenga el archivo al que desea dar otro nombre pulsando el campo [ZIP] o [FLOPPY].

6. Pulse el campo del tipo de archivo al que desee dar otro nombre (columna de la izquierda):
Estilos (Style), Grupos de Programas de usuario (User Prg), Grupos MIDI (Midi Set), VariPhrases o Grupos VariPhrase.

7. Pulse el campo del archivo al que desee dar otro nombre.
Utilice los campos [◄][►] o el dial [TEMPO/DATA] para seleccionar otro grupo de 8 archivos.

8. Pulse el campo [PROCEED].



Para los Estilos y las Canciones puede entrar dos nombres: El nombre de archivo y el nombre de Estilo/Canción. El primero es la "dirección" del archivo en el disco, mientras que el segundo aparece algunas veces en la pantalla del VA-76 (consulte también la página 68). Para los archivos restantes, sólo podrá entrar el nombre de archivo.

9. Pulse el campo [EXECUTE] para guardar el archivo bajo el nuevo nombre.

10. Pulse [EXIT] para volver a la página Master.

16. Especificaciones

		VA-76 Teclado V-Arranger
Teclado		76 teclas, acción de tipo sintetizador, sensibilidad de velocidad, Aftertouch
Controladores		Dial Tempo/Data, botones PAD asignables x2, controlador D Beam, palanca Bender/ Modulation, controlador Touch (Controlador de cinta), mando Master Volume, mando Keyboard/Accomp Balance, mando M-FX (control de Multiefectos)
Generación de Tones	**PCM**	Polifónico de 128 voces, compatible con GM2/GS, 32 partes multitímbricas 3,646 sonidos (48 MB de muestras PCM) 116 Grupos de Percusión, incl. Grupos de Percusión oriental
	VariPhrase	4 líneas de frases, cambio a tiempo real del Formante, Estiramiento de la afinación y del tiempo, 48 Frases originales (16 MB), 16 Frases de usuario (máx. 8 MB en RAM)
Efectos digitales		Reverb (8 tipos), Chorus (8 tipos), Delay (10 tipos), Parametric EQ, M-FX (DSP, 89 tipos)
Arranger (acompañamiento automático)		128 Estilos musicales en la ROM, 64 Estilos Disk Link en el Zip o disquete, Estilo Disk User (acceso instantáneo a un Estilo del Zip/disquete), 16 Estilos acústicos, Style Orchestrator & Morphing
		Style Composer de usuario de 8 pistas, Convertidor de SMF a Estilo
Memorias		128 Programas de usuario, 4 memorias One Touch programables para cada Estilo 5 memorias Super Tones para el acceso instantáneo a Tone (con nivel de usuario programable)
Pantalla		Pantalla táctil VGA retroiluminada (LCD); interface gráfico de usuario con iconos animados
Navegación		Virtual Band (Easy Routing interactivo), automático y/o vía botón Navegación por Canciones o Estilos en Zip
Secuenciador		Reproductor de SMF a tiempo real (con función Minus-One), Grabador de 2 pistas, secuenciador de 16 pistas con muchas funciones de edición, Song Header Post Edit, Letras de canción (edición y visualización)
Almacenamiento de información		Unidad Zip (IDE/ATAPI), disquetera (2DD/2HD), carga a tiempo real desde Zip y FDD, Tipos de archivos gestionados: Estilos, SMF de canción, Programa de usuario, Grupos MIDI, VariPhrases
Conexiones		Output 1 (L/mono, R), Output 2 (L/R), VariPhrase Sampling Input & Gain, Sustain, Pedalera (expresión), Conmutador de pedal, Controlador de pedal (FC-7), Auricular
Alimentación		100V~240 (universal)
Dimensiones		1267 (Ancho) x 150 (Alto) x 407 (Largo) mm
Peso		19kg
Accesorios		Disco Zip con una serie prácticos de archivos suplementarios (consulte el folleto que se incluye con el disco Zip), atril metálico, Manual del Usuario
Opciones		Pedal MIDI dinámico PK-5, controlador de pedal FC-7, disquetes de las series MSA/MSD/MSE (Roland y otros fabricantes), Auriculares RH-25/50, Conmutador de pedal DP-2, Conmutador de pedal DP-6 (tipo piano), Conmutador de pedal BOSS FS-5U, Pedal expresión EV-5, Pedal de volumen/expresión BOSS FV-300L, Amplificador de teclado KC-100/300/500

Las especificaciones están sujetas a cambios sin previo aviso.

Iomega® es una marca comercial registrada. Zip™ es una marca comercial registrada de Iomega Corporation.
Todas las demás marcas comerciales mencionadas en este manual son propiedad de sus respectivas compañías.

17. Tipos de M-FX y parámetros controlables

A continuación encontrará todos los tipos de M-FX disponibles en el VA-76. Tal como se ha explicado en la página 123, cada tipo ofrece dos parámetros que pueden controlarse con los deslizadores M-Value 1 y M-Value 2 de la pantalla. Los parámetros indicados con un asterisco (*) también puede controlarse con un conmutador de pedal opcional. Consulte "Rotary S/F" en la página 191, donde se dan los detalles. El símbolo "°" indica la asignación al mando [M-FX].

COLOR DEL TONE (tipo de filtro)

01 Enhancer	M-Val 1°	Sens	0~127
	M-Val 2	Mix	0~127

El Enhancer controla la estructura de armónicos de las frecuencias altas, añadiendo brillo cuerpo al sonido.

02 Humanizer	M-Val 1°	Vowel	a/i/u/e/o
	M-Val 2	Level	0~127

Añade un carácter vocal al sonido, haciéndolo similar a una voz humana.

EFECTOS DE AMPLIFICADOR DE GUITARRA

Aquí tiene el significado de las abreviaciones:

Small: amplificador pequeño
BltIn: amplificador integrado
2-Stk: gran amplificador apilable doble
3-Stk: gran amplificador apilable triple

03 Overdrv1 (Small)	M-Val 1°	Drive	0~127
	M-Val 2	Pan	L63~0~R63

Overdrive crea una distorsión suave similar a la producida por los amplificadores de lámparas. Hay disponibles diversos tipos de saturación (consulte los nombres entre paréntesis).

04 Overdrv2 (BltIn)	M-Val 1°	Drive	0~127
	M-Val 2	Pan	L63 ~0~ R63
05 Overdrv3 (2-Stk)	M-Val 1°	Drive	0~127
	M-Val 2	Pan	L63~0~R63
06 Overdrv4 (3-Stk)	M-Val 1°	Drive	0~127
	M-Val 2	Pan	L63~0~R63
07 Distort1 (Small)	M-Val 1°	Drive	0~127
	M-Val 2	Pan	L63~0~R63

Este efecto produce una distorsión más intensa que Overdrive.

08 Distort2 (BltIn)	M-Val 1°	Drive	0~127
	M-Val 2	Pan	L63~0~R63
09 Distort3 (2-Stk)	M-Val 1°	Drive	0~127
	M-Val 2	Pan	L63~0~R63
10 Distort4 (3-Stk)	M-Val 1°	Drive	0~127
	M-Val 2	Pan	L63~0~R63

EFECTOS DE MODULACIÓN (EXCEPTO CHORUS)

11 Phaser	M-Val 1°	Manual	100Hz~8.0kHz
	M-Val 2	Rate	0.05~10.0 Hz

Un phaser añade un sonido con la fase desplazada al sonido original, produciendo una modulación que crea amplitud y profundidad.

12 Auto Wah	M-Val 1°	Manual	0~127
	M-Val 2	Rate	0.05~10.0 Hz

Auto Wah controla de manera cíclica un filtro que crea cambios cíclicos en el timbre.

13 Rotary	*M-Val 1°	Speed	Slow/Fast
	M-Val 2	Level	0~127

El efecto Rotary simula el sonido de un altavoz giratorio clásico. El tipo único de modulación característica de estos altavoces es de un gran realismo. Este efecto es muy adecuado para órganos eléctricos.

14 StFlangr	M-Val 1°	Rate	0.05~10.0 Hz
	M-Val 2	Feedback	-98% ~+98%

Éste es un Flanger estéreo. Produce una resonancia metálica que sube y baja igual que un avión despegando y aterrizando.

15 SpFlangr	M-Val 1	Feedback	-98% ~+98%
	M-Val 2°	Step Rate	0.05~10.0 Hz

Un Step Flanger es un efecto en el que la afinación del Flanger cambia en intervalos audibles.

16 Tremolo1 (Tri) (Onda triangular)	M-Val 1°	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
	M-Val 2	Mod Depth	0~127

Tremolo modula cíclicamente el volumen para añadir el efecto de tremolo al sonido.

17 Tremolo2 (Sqr) (Onda cuadrada)	M-Val 1°	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
	M-Val 2	Mod Depth	0~127
18 Tremolo3 (Sin) (Onda sinusoidal)	M-Val 1°	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
	M-Val 2	Mod Depth	0~127
19 Tremolo4 (Saw1) (Onda dentada normal)	M-Val 1°	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
	M-Val 2	Mod Depth	0~127
20 Tremolo5 (Saw2) (Onda dentada "irregular")	M-Val 1°	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
	M-Val 2	Mod Depth	0~127

21 AutoPan1 (Tri)	M-Val 1°	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
	M-Val 2	Mod Depth	0~127

El efecto Auto Pan modula cíclicamente la posición estéreo del sonido.

22 AutoPan2 (Sqr)	M-Val 1°	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
	M-Val 2	Mod Depth	0~127

23 AutoPan3 (Sin)	M-Val 1°	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
	M-Val 2	Mod Depth	0~127

24 AutoPan4 (Saw1)	M-Val 1°	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
	M-Val 2	Mod Depth	0~127

25 AutoPan5 (Saw2)	M-Val 1°	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
	M-Val 2	Mod Depth	0~127

EFECTOS DINÁMICOS

26 Compress	M-Val 1°	Pan	L63~0~R63
	M-Val 2	Level	0~127

Un compresor reduce los picos de señal y realza los niveles bajos, suavizando las irregularidades en el volumen.

27 Limiter	M-Val 1°	Pan	L63 ~0~ R63
	M-Val 2	Level	0~127

Un Limitador evita que el volumen exceda un cierto nivel (Umbral) sin realzar los niveles bajos.

EFECTOS CHORUS

"D" significa *seco* (ningún efecto), mientras que "E" significa *efecto* (ninguna señal no procesada); "0" se refiere al nivel.

28 Hexa Cho	M-Val 1	Rate	0.05~10.0 Hz
	M-Val 2°	Balance	D>0E~D0<E

Hexa chorus utiliza un chorus de seis fases (seis capas de sonido de chorus) para dar riqueza y amplitud espacial al sonido.

29 Trem Cho	M-Val 1°	Trem. Rate	0.05~10.0 Hz
	M-Val 2	Balance	D>0E~D0<E

Tremolo chorus es un efecto chorus con Tremolo (modulación cíclica del volumen) añadido.

30 StChorus	M-Val 1°	Rate	0.05~10.0 Hz
	M-Val 2	Balance	D>0E~D0<E

Éste es un chorus estéreo.

31 Space D	M-Val 1	Rate	0.05~10.0 Hz
	M-Val 2°	Balance	D>0E~D0<E

Space-D es un chorus múltiple que aplica una modulación de dos fases en estéreo. No da la impresión de modulación, sino que produce un efecto chorus transparente (el "creador estéreo" perfecto).

32 3DChorus	M-Val 1	Cho. Rate	0.05~10.0 Hz
	M-Val 2°	Balance	D>0E~D0<E

Aplica un efecto 3D al sonido de chorus. El sonido de chorus se colocará a 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.

EFECTOS DELAY y REVERB

"D" significa *seco* (ningún efecto), mientras que "E" significa *efecto* (ninguna señal no procesada).

33 St Delay	M-Val 1	Feedback	-98% ~+98%
	M-Val 2°	Balance	D>0E~D0<E

Delay es un efecto que permite repetir la señal de entrada. Si aumenta el valor de Feedback (M-Val 1) podrá controlar el número de repeticiones. Los valores negativos (–) invierten la fase de las señales repetidas.

34 Mod Dly	M-Val 1	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
	M-Val 2°	Balance	D>0E~D0<E

Este efecto añade modulación al sonido de Delay, produciendo un efecto similar a un Flanger.

35 3Tap Dly	M-Val 1	Feedback	-98% ~+98%
	M-Val 2°	Balance	D>0E~D0<E

Triple Tap Delay produce tres sonidos de Delay; centro, izquierda y derecha.

36 4Tap Dly	M-Val 1	Feedback	-98% ~+98%
	M-Val 2°	Balance	D>0E~D0<E

Cuádruple Tap Delay tiene cuatro sonidos de Delay.

37 TmCtrDly	M-Val 1°	Dly Time	200m-990m/1sec
	M-Val 2	Feedback	-98% ~+98%

Este efecto permite utilizar M-Val 1 para controlar el tiempo de retardo y la afinación a tiempo real. si alarga el tiempo de retardo, la afinación será más baja, y si lo acorta la afinación será más alta.

38 Reverb	M-Val 1	Time	0~127
	M-Val 2°	Balance	D>0E~D0<E

39 GteRevNr	M-Val 1°	Balance	D>0E~D0<E
(Gate reverb normal)	M-Val 2	Level	0~127

Gate Reverb es un tipo de Reverb especial en la que el sonido reverberante se corta de repente (no baja gradualmente).

40 GteRevRv	M-Val 1°	Balance	D>0E~D0<E
(Gate reverb invertido)	M-Val 2	Level	0~127

41 GteRevS1	M-Val 1°	Balance	D>0E~D0<E
(Sweep 1)	M-Val 2	Level	0~127

El sonido reverberante se desplaza de derecha a izquierda.

42 GteRevS2	M-Val 1°	Balance	D>0E~D0<E
(Sweep 2)	M-Val 2	Level	0~127

El sonido reverberante se desplaza de izquierda a derecha.

43 3D Delay	M-Val 1	Feedback	-98% ~+98%
	M-Val 2°	Balance	D>0E~D0<E

Aplica un efecto 3D al sonido de Delay. El sonido de Delay se colocará a 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.

EFECTOS PITCH SHIFT (TRANSPOSICIÓN)

44 2PitchSh	M-Val 1	Coarse1	-24 ~0~ +12
	M-Val 2°	Coarse2	-24 ~0~ +12

Un Pitch Shifter desplaza la afinación del sonido original. Este efecto de 2 voces dispone de dos Pitch Shifters, y puede añadir dos sonidos con la afinación desplazada al sonido original.

45 Fb P.Shf	M-Val 1°	Coarse1	–24 ~0~ +12
	M-Val 2	Feedback	–98% ~+98%

OTROS EFECTOS

46 3D Auto	M-Val 1°	Speed	0.05~10.0 Hz
	M-Val 2	Turn	Effect on/off

El efecto 3D Auto desplaza la posición del sonido. Este efecto se deriva de la tecnología 3-D Sound Space (RSS) de Roland.

47 3DManual	M-Val 1°	Azimuth	180/L168~0~R168
	M-Val 2	Level	0~127

Permite desplazar manualmente el sonido en un espacio 3-D.

48 Lo-Fi 1	M-Val 1°	Balance	D>0E~D0<E
	M-Val 2	Pan	L63 ~0~ R63

Lo-Fi 1 es un efecto que degrada intencionadamente la calidad del sonido.

49 Lo-Fi 2	M-Val 1°	R.Detune	0~127
	M-Val 2	Balance	D>0E~D0<E

Lo-Fi 2 también degrada la calidad del sonido, y añade algunos ruidos para "empeorar" más la calidad.

50 OD→ Chors	M-Val 1	OD Pan	L63 ~0~ R63
	M-Val 2°	ChoBalance	D>0E~D0<E

Este efecto conecta Overdrive y Chorus en serie.

51 OD→ Flger	M-Val 1	OD Pan	L63 ~0~ R63
	M-Val 2°	FLBalance	D>0E~D0<E

Este efecto conecta Overdrive y Flanger en serie.

52 OD→ Delay	M-Val 1	OD Pan	L63 ~0~ R63
	M-Val 2°	DlyBalance	D>0E~D0<E

Este efecto conecta Overdrive y Delay en serie.

53 DS→ Chors	M-Val 1	DS Pan	L63 ~0~ R63
	M-Val 2°	ChoBalance	D>0E~D0<E

Este efecto conecta Distortion y Chorus en serie.

54 DS→ Flger	M-Val 1	DS Pan	L63 ~0~ R63
	M-Val 2°	FLBalance	D>0E~D0<E

Este efecto conecta Distortion y Flanger en serie.

55 DS→ Delay	M-Val 1	DS Pan	L63 ~0~ R63
	M-Val 2°	DlyBalance	D>0E~D0<E

Este efecto conecta Distortion y Delay en serie.

56 EH→ Chors	M-Val 1	EH Sens	0~127
	M-Val 2°	ChoBalance	D>0E~D0<E

Este efecto conecta Enhancer y Chorus en serie.

57 EH→ Flger	M-Val 1	EH Sens	0~127
	M-Val 2°	FLBalance	D>0E~D0<E

Este efecto conecta Enhancer y Flanger en serie.

58 EH→ Delay	M-Val 1	EH Sens	0~127
	M-Val 2°	DlyBalance	D>0E~D0<E

Este efecto conecta Enhancer y Delay en serie.

59 Cho→ Dly	M-Val 1	ChoBalance	D>0E~D0<E
	M-Val 2°	DlyBalance	D>0E~D0<E

Este efecto conecta Chorus y Delay en serie.

60 FL→ Delay	M-Val 1	FL Fb	–98% ~+98%
	M-Val 2°	DlyBalance	D>0E~D0<E

Este efecto conecta Flanger y Delay en serie.

61 Cho→ Flgr	M-Val 1°	ChoBalance	D>0E~D0<E
	M-Val 2	FLBalance	D>0E~D0<E

Este efecto conecta Chorus y Flanger en serie.

62 RotarMlt	M-Val 1°	OD Drive	0~127
	*M-Val 2	RT Speed	Slow/Fast

Este efecto conecta Overdrive (OD), el ecualizador de 3 bandas (EQ) y Rotary (RT) en serie.

63 GTRMlt1A	M-Val 1°	OD Drive	0~127
(OD Ampli pequeño)	M-Val 2	Dly Mix	0~127

Los algoritmos Guitar Multi 1 conectan Compressor, Overdrive (OD), Chorus y Delay en serie. Hay disponibles diferentes tipos de amplificadores (consulte más adelante), por lo que deberá seleccionar el tipo con mucho cuidado.

64 GTRMlt1B	M-Val 1°	OD Drive	0~127
(OD Ampli BltIn)	M-Val 2	Dly Mix	0~127

65 GTRMlt1C	M-Val 1°	OD Drive	0~127
(OD Ampli apilable doble)	M-Val 2	Dly Mix	0~127

66 GTRMlt1D	M-Val 1°	OD Drive	0~127
(OD Ampli apilable triple)	M-Val 2	Dly Mix	0~127

67 GTRMlt2A	M-Val 1	OD Drive	0~127
(OD Ampli pequeño)	M-Val 2°	CF Mix	0~127

Los algoritmos Guitar Multi 2 ofrecen Compressor, Overdrive (OD), Ecualizador y Chorus o Flanger (CF) conectados en serie.

68 GTRMlt2B	M-Val 1	OD Drive	0~127
(OD Ampli BltIn)	M-Val 2°	CF Mix	0~127

69 GTRMlt2C	M-Val 1	OD Drive	0~127
(OD Ampli apilable doble)	M-Val 2°	CF Mix	0~127

70 GTRMlt2D	M-Val 1	OD Drive	0~127
(OD Ampli apilable triple)	M-Val 2°	CF Mix	0~127

71 GTRMlt3A	M-Val 1°	Wah Man	0~127
(OD Ampli pequeño)	M-Val 2	OD Drive	0~127

Guitar Multi 3 conecta WahWah (Wah), Overdrive (OD), Chorus (CF), y Delay en serie.

72 GTRMlt3B	M-Val 1°	Wah Man	0~127
(OD Ampli BltIn)	M-Val 2	OD Drive	0~127

73 GTRMlt3C	M-Val 1°	Wah Man	0~127
(OD Ampli apilable doble)	M-Val 2	OD Drive	0~127

74 GTRMlt3D	M-Val 1°	Wah Man	0~127
(OD Ampli apilable triple)	M-Val 2	OD Drive	0~127

75 ClGtMlt1	M-Val 1°	CF Mix	0~127
	M-Val 2	Dly Mix	0~127

Clean Guitar Multi 1 conecta Compressor, Ecualizador, Chorus (CF), y Delay (Dly) en serie.

76 ClGtMlt2	M-Val 1°	AW Man	0~127
Valor Tiempo Delay 60m	M-Val 2	Dly Mix	0~127

Clean Guitar Multi 2 ofrece Auto-wah (AW), Ecualizador, Chorus y Delay (Dly) conectados en serie.

77 BassMlti	M-Val 1°	OD Drive	0~127
	M-Val 2	CF Mix	0~127

Bass Multi ofrece Compressor, Overdrive (OD), Ecualizador y Chorus (CF) conectados en serie.

78 RhodMlt1	M-Val 1	TP ModRT	0.05~6.40 Hz
(Pan)	M-Val 2°	TP ModDep	0~127

Rhodes Multi 1 ofrece los efectos Enhancer, Phaser, Chorus y Pan (TP) conectados en serie.

79 RhodMlt2	M-Val 1	TP ModRT	0.05~6.40 Hz
(Tremolo)	M-Val 2°	TP ModDep	0~127

Rhodes Multi 2 ofrece Enhancer, Phaser, Chorus, y Tremolo (TP) conectados en serie.

80 KeybMlti	M-Val 1	RM ModFrq	0~127
(Tremolo)	M-Val 2	RMBalance	D>0E~D0<E

Keyboard Multi ofrece Ring Modulator (RM), Ecualizador, Pitch Shifter, Phaser y Delay conectados en serie.

EFECTOS CONECTADOS EN PARALELO			
81 Cho/Dly	M-Val 1	ChoBalance	D>0E~D0<E
	M-Val 2°	DlyBalance	D>0E~D0<E
Este efecto conecta Chorus y Delay en paralelo.			
82 FL/Delay	M-Val 1	FLBalance	D>0E~D0<E
	M-Val 2°	DlyBalance	D>0E~D0<E
Este efecto conecta Flanger y Delay en paralelo.			
83 Cho/Flgr	M-Val 1	ChoBalance	D>0E~D0<E
	M-Val 2°	FLBalance	D>0E~D0<E
Este efecto conecta Flanger y Chorus en paralelo.			
84 OD1/OD2	M-Val 1	OD1 Drive	0~127
	M-Val 2°	OD2 Drive	0~127
85 OD/Rotar	M-Val 1	OD Drive	0~127
	*M-Val 2°	RTRT Speed	Slow/Fast
86 OD/Phase	M-Val 1	OD Drive	0~127
	M-Val 2°	PH Rate	0.05~10.0 Hz
87 OD/AtWah	M-Val 1	OD Drive	0~127
(Overdrive + Auto Wah)	M-Val 2°	AW Man	0~127
88 PH/Rotar	M-Val 1	PH Rate	0.05~10.0 Hz
	*M-Val 2°	RT Speed	Slow/Fast
89 PH/AtWah	M-Val 1	PH Rate	0.05~10.0 Hz
	M-Val 2°	AW Man	0~127

18. Referencia

18.1 Tones

Tones del VA-76 (Mapa de Tones 4)

GBN	Var	PC	CC00	CC32	Name
A11		1	0	4	Piano 1
	1	1	1	4	UprightPiano
	2	1	2	4	Mild Piano
	3	1	8	4	Piano 1w
	4	1	9	4	Mild Piano w
	5	1	16	4	European Pf
	6	1	24	4	Piano + Str.
	7	1	25	4	Piano + Str2
	8	1	26	4	Piano+Choir1
	9	1	27	4	Piano+Choir2
	10	1	45	4	MonoAc.Piano
	11	1	46	4	St.AcPiano 2
	12	1	47	4	St.AcPiano 1
	13	1	126	4	Piano 2
	14	1	127	4	Acou Piano1
A12		2	0	4	Piano 2
	1	2	1	4	Pop Piano
	2	2	2	4	Rock Piano
	3	2	8	4	Piano 2w
	4	2	9	4	Rock Piano w
	5	2	16	4	Dance Piano
	6	2	126	4	Piano 2
	7	2	127	4	Acou Piano2
A13		3	0	4	Piano 3
	1	3	1	4	EG+Rhodes 1
	2	3	2	4	EG+Rhodes 2
	3	3	8	4	Piano 3w
	4	3	47	4	StackedPiano
	5	3	126	4	Piano 2
	6	3	127	4	Acou Piano3
A14		4	0	4	Honky-tonk
	1	4	8	4	Honky-tonk 2
	2	4	126	4	Honky-tonk
	3	4	127	4	Elec Piano1
A15		5	0	4	E.Piano 1
	1	5	8	4	St.Soft EP
	2	5	9	4	Cho. E.Piano
	3	5	10	4	SilentRhodes
	4	5	16	4	FM+SA EP
	5	5	17	4	Dist E.Piano
	6	5	24	4	Wurly
	7	5	25	4	Hard Rhodes
	8	5	26	4	MellowRhodes
	9	5	44	4	PhaseRhodes
	10	5	45	4	SA EPiano
	11	5	46	4	DynoRhodes2
	12	5	47	4	DynoRhodes1
	13	5	126	4	Piano 1
	14	5	127	4	Elec Piano2
A16		6	0	4	E.Piano 2
	1	6	1	4	E.Piano 3
	2	6	8	4	Detuned EP 2
	3	6	9	4	Detuned EP 3
	4	6	10	4	EP Legend
	5	6	16	4	St.FM EP
	6	6	24	4	Hard FM EP
	7	6	32	4	EP Phase
	8	6	47	4	Stack Epiano
	9	6	126	4	Piano 2
	10	6	127	4	Elec Piano3
A17		7	0	4	Harpsichord
	1	7	1	4	Harpsichord2
	2	7	2	4	Harpsichord3
	3	7	8	4	Coupled Hps.
	4	7	16	4	Harpsi.w
	5	7	24	4	Harpsi.o
	6	7	32	4	Synth Harpsi
	7	7	126	4	Piano 2
	8	7	127	4	Elec Piano4
A18		8	0	4	Clav.
	1	8	1	4	Clav. 2
	2	8	2	4	Atk Clav.1
	3	8	3	4	Atk Clav.2
	4	8	8	4	Comp Clav.
	5	8	16	4	Reso Clav.
	6	8	17	4	Phase Clav
	7	8	24	4	Clav.o
	8	8	32	4	Analog Clav.
	9	8	33	4	JP8 Clav. 1
	10	8	35	4	JP8 Clav. 2
	11	8	36	4	SynRingClav.
	12	8	37	4	SynDistClav.
	13	8	38	4	JP8000 Clav.
	14	8	39	4	Pulse Clav
	15	8	126	4	E.Piano 1
	16	8	127	4	Honkytonk
A21		9	0	4	Celesta
	1	9	1	4	Pop Celesta
	2	9	47	4	CelestaBell
	3	9	126	4	Detuned EP1
	4	9	127	4	Elec Org 1
A22		10	0	4	Glockenspiel
	1	10	126	4	E.Piano 2
	2	10	127	4	Elec Org 2
A23		11	0	4	Music Box
	1	11	1	4	Music Box 2
	2	11	8	4	St.Music Box
	3	11	126	4	Steel Gt.
	4	11	127	4	Elec Org 3
A24		12	0	4	Vibraphone
	1	12	1	4	Pop Vibe.
	2	12	8	4	Vibraphone w
	3	12	9	4	Vibraphones
	4	12	126	4	Steel Gt.
	5	12	127	4	Elec Org 4
A25		13	0	4	Marimba
	1	13	8	4	Marimba w
	2	13	16	4	Barafon
	3	13	17	4	Barafon 2
	4	13	24	4	Log drum
	5	13	126	4	12-str.Gt
	6	13	127	4	Pipe Org 1
A26		14	0	4	Xylophone
	1	14	8	4	Xylophone w
	2	14	126	4	Funk Gt.
	3	14	127	4	Pipe Org 2
A27		15	0	4	Tubular-bell
	1	15	8	4	Church Bell
	2	15	9	4	Carillon
	3	15	10	4	Church Bell2
	4	15	16	4	Tubularbellw
	5	15	126	4	Muted Gt.
	6	15	127	4	Pipe Org 3
A28		16	0	4	Santur
	1	16	1	4	Santur 2
	2	16	2	4	Santur 3
	3	16	8	4	Cimbalom
	4	16	16	4	Zither 1
	5	16	17	4	Zither 2
	6	16	24	4	Dulcimer
	7	16	126	4	Slap Bass 1
	8	16	127	4	Accordion
A31		17	0	4	Organ 1
	1	17	1	4	Organ 101
	2	17	2	4	Ful Organ 1
	3	17	3	4	Ful Organ 2
	4	17	4	4	Ful Organ 3
	5	17	5	4	Ful Organ 4
	6	17	6	4	Ful Organ 5
	7	17	7	4	Ful Organ 6
	8	17	8	4	Trem. Organ
	9	17	9	4	Organ o
	10	17	10	4	Ful Organ 7
	11	17	11	4	Ful Organ 8
	12	17	12	4	Ful Organ 9
	13	17	16	4	60's Organ 1
	14	17	17	4	60's Organ 2
	15	17	18	4	60's Organ 3
	16	17	19	4	Farf Organ
	17	17	24	4	Cheese Organ
	18	17	25	4	D-50 Organ
	19	17	26	4	JUNO Organ
	20	17	27	4	Hybrid Organ
	21	17	28	4	VS Organ
	22	17	29	4	Digi Church
	23	17	30	4	JX8 Organ
	24	17	31	4	FM Organ
	25	17	32	4	70's E.Organ
	26	17	33	4	Even Bar
	27	17	40	4	Organ Bass
	28	17	48	4	5th Organ
	29	17	126	4	Slap Bass 1
	30	17	127	4	Harpsi 1
A32		18	0	4	Organ 2
	1	18	1	4	Jazz Organ
	2	18	2	4	E.Organ 16+2
	3	18	3	4	Jazz Organ 2
	4	18	4	4	Jazz Organ 3
	5	18	5	4	Jazz Organ 4
	6	18	6	4	Jazz Organ 5
	7	18	7	4	Jazz Organ 6
	8	18	8	4	Chorus Or.2
	9	18	9	4	Octave Organ
	10	18	32	4	Perc. Organ
	11	18	33	4	Perc.Organ 2
	12	18	34	4	Perc.Organ 3
	13	18	35	4	Perc.Organ 4
	14	18	126	4	Slap Bass 1
	15	18	127	4	Harpsi 2
A33		19	0	4	Organ 3
	1	19	8	4	Rotary Org.
	2	19	16	4	Rotary Org.S
	3	19	17	4	Rock Organ 1
	4	19	18	4	Rock Organ 2
	5	19	24	4	Rotary Org.F
	6	19	47	4	L-Organ
	7	19	126	4	Slap Bass 1
	8	19	127	4	Harpsi 3
A34		20	0	4	Church Org.1
	1	20	8	4	Church Org.2
	2	20	16	4	Church Org.3
	3	20	24	4	Organ Flute
	4	20	32	4	Trem.Flute
	5	20	33	4	Theater Org.
	6	20	126	4	Slap Bass 2
	7	20	127	4	Clavi 1
A35		21	0	4	Reed Organ
	1	21	8	4	Wind Organ
	2	21	16	4	Puff Organ
	3	21	126	4	Slap Bass 2
	4	21	127	4	Clavi 2
A36		22	0	4	Accordion Fr
	1	22	8	4	Accordion It
	2	22	9	4	Dist. Accord
	3	22	16	4	Cho. Accord
	4	22	24	4	Hard Accord
	5	22	25	4	Soft Accord
	6	22	47	4	It Muset
	7	22	126	4	Slap Bass 2
	8	22	127	4	Clavi 3
A37		23	0	4	Harmonica
	1	23	1	4	Harmonica 2
	2	23	8	4	B.Harp Basic
	3	23	9	4	B.Harp Suppl
	4	23	126	4	Slap Bass 2
	5	23	127	4	Celesta 1
A38		24	0	4	Bandoneon
	1	24	8	4	Bandoneon 2
	2	24	16	4	Bandoneon 3
	3	24	126	4	Fingered Bs
	4	24	127	4	Celesta 2
A41		25	0	4	Nylon-str.Gt
	1	25	8	4	Ukulele
	2	25	16	4	Nylon Gt.o
	3	25	24	4	Velo Harmnix
	4	25	32	4	Nylon Gt.2
	5	25	40	4	Requint Gt.
	6	25	48	4	V Fl.Gtr 1
	7	25	49	4	V Fl.Gtr 2
	8	25	50	4	V Fl.Gtr 3
	9	25	51	4	V Fl.GtrRoll
	10	25	52	4	V Requint Gt2
	11	25	126	4	Fingered Bs
	12	25	127	4	Syn Brass 1
A42		26	0	4	Steel-str.Gt
	1	26	8	4	12-str.Gt
	2	26	9	4	Nylon+Steel
	3	26	10	4	Atk Steel Gt
	4	26	16	4	Mandolin
	5	26	17	4	Mandolin 2
	6	26	18	4	MandolinTrem
	7	26	32	4	Steel Gt.2
	8	26	33	4	Steel + Body
	9	26	48	4	V AcGuitar 1
	10	26	49	4	V AcGuitar 2
	11	26	50	4	V AcGuitar 3
	12	26	51	4	V Ac.GtrHrm
	13	26	52	4	v Steel.Gt
	14	26	126	4	Picked Bass
	15	26	127	4	Syn Brass 2
A43		27	0	4	Jazz Gt.
	1	27	1	4	Mellow Gt.
	2	27	8	4	Pedal Steel
	3	27	48	4	v Jazz Gt.
	4	27	49	4	v Mellow Gt.
	5	27	50	4	v PedalSteel
	6	27	126	4	Picked Bass
	7	27	127	4	Syn Brass 3
A44		28	0	4	Clean Gt.
	1	28	1	4	Clean Half
	2	28	2	4	Open Hard 1
	3	28	3	4	Open Hard 2
	4	28	4	4	JC Clean Gt.
	5	28	5	4	Atk CleanGt.
	6	28	8	4	Chorus Gt.
	7	28	9	4	JC Chorus Gt
	8	28	16	4	TC FrontPick
	9	28	17	4	TC Rear Pick
	10	28	18	4	TC Clean ff
	11	28	19	4	TC Clean 2 :
	12	28	20	4	LP Rear Pick
	13	28	21	4	LP Rear 2
	14	28	22	4	LP RearAtack
	15	28	23	4	Mid Tone GTR
	16	28	24	4	Chung Ruan
	17	28	25	4	Chung Ruan 2
	18	28	48	4	v Clean Gt.
	19	28	49	4	v Clean Half
	20	28	50	4	v OpenHard1
	21	28	51	4	v OpenHard2
	22	28	52	4	v JC CleanGt
	23	28	53	4	v AtkCleanGt
	24	28	54	4	v Chorus Gt.
	25	28	55	4	v JC ChorusGt
	26	28	56	4	v TC FrntPick
	27	28	57	4	v TC RearPk
	28	28	58	4	v TC Cln ff
	29	28	59	4	v LP Rear Pk
	30	28	60	4	v LP Rear 2
	31	28	61	4	v LP RearAtk
	32	28	126	4	Fretless Bs
	33	28	127	4	Syn Brass 4
A45		29	0	4	Muted Gt.
	1	29	1	4	Muted Dis.Gt
	2	29	2	4	TC Muted Gt.
	3	29	8	4	Funk Pop
	4	29	16	4	Funk Gt.2
	5	29	24	4	Jazz Man
	6	29	48	4	v Muted Gt.
	7	29	49	4	v MuteDistGt
	8	29	50	4	v TC MutedGt
	9	29	51	4	v Funk Pop
	10	29	52	4	v Funk Gt.2
	11	29	126	4	Acoustic Bs
	12	29	127	4	Syn Bass 1
A46		30	0	4	Overdrive Gt
	1	30	1	4	Overdrive 2
	2	30	2	4	Overdrive 3
	3	30	3	4	More Drive
	4	30	4	4	Guitar Pinch
	5	30	5	4	Attack Drive
	6	30	8	4	LP OverDrvGt
	7	30	9	4	LP OverDrv :
	8	30	10	4	LP Half Drv
	9	30	11	4	LP Half Drv2
	10	30	12	4	LP Chorus
	11	30	48	4	v Overdrv Gt
	12	30	49	4	v Overdrive2
	13	30	50	4	v Overdrive3
	14	30	51	4	v MoreDrive
	15	30	52	4	v LP OvDrvGt
	16	30	53	4	v LP HalfDrv
	17	30	54	4	vLP HalfDrv2
	18	30	55	4	v LP Chorus
	19	30	126	4	Choir Aahs
	20	30	127	4	Syn Bass 2
A47		31	0	4	DistortionGt
	1	31	1	4	Dist. Gt2 :
	2	31	2	4	Dazed Guitar

GBN	Var	PC	CC00	CC32	Name
	3	31	3	4	Distortion :
	4	31	4	4	Dist.Fast :
	5	31	5	4	Attack Dist
	6	31	8	4	Feedback Gt.
	7	31	9	4	Feedback Gt2
	8	31	16	4	Power Guitar
	9	31	17	4	Power Gt.2
	10	31	18	4	5th Dist.
	11	31	24	4	Rock Rhythm
	12	31	25	4	Rock Rhythm2
	13	31	26	4	Dist Rtm GTR
	14	31	48	4	v Dist.Gt
	15	31	49	4	v Dazed Gtr
	16	31	50	4	v FeedbackGt
	17	31	51	4	v Feedbk Gt2
	18	31	52	4	v Power Gtr
	19	31	53	4	v Power Gt.2
	20	31	54	4	v 5th Dist.
	21	31	55	4	v RockRhythm
	22	31	56	4	vRockRhythm2
	23	31	126	4	Choir Aahs
	24	31	127	4	Syn Bass 3
A48		32	0	4	Gt.Harmonics
	1	32	8	4	Gt. Feedback
	2	32	9	4	Gt.Feedback2
	3	32	16	4	Ac.Gt.Harmnx
	4	32	24	4	E.Bass Harm.
	5	32	48	4	v Gt. Feedbk
	6	32	49	4	v Gt.Feedbk2
	7	32	50	4	v AcGtHarmnx
	8	32	51	4	v E.Bass Harm
	9	32	126	4	Choir Aahs
	10	32	127	4	Syn Bass 4
A51		33	0	4	Acoustic Bs.
	1	33	1	4	Rockabilly
	2	33	8	4	Wild A.Bass
	3	33	9	4	Atk A.Bass
	4	33	16	4	Bass + OHH
	5	33	17	4	Bass + Ride
	6	33	45	4	AcBass 55
	7	33	46	4	AcBass 88Pro
	8	33	47	4	AcBass 88
	9	33	48	4	V Guitaron
	10	33	49	4	vAcoustic Bs.
	11	33	50	4	v Rockabilly
	12	33	51	4	v Wild A.Bs
	13	33	126	4	Choir Aahs
	14	33	127	4	Fantasy
A52		34	0	4	Fingered Bs.
	1	34	1	4	Fingered Bs2
	2	34	2	4	Jazz Bass
	3	34	3	4	Jazz Bass 2
	4	34	4	4	Rock Bass
	5	34	5	4	Heart Bass
	6	34	6	4	AttackFinger
	7	34	7	4	Finger Slap
	8	34	8	4	ChorusJazzBs
	9	34	16	4	F.Bass/Harm.
	10	34	48	4	V BabyBass
	11	34	126	4	SlowStrings
	12	34	127	4	Harmo Pan
A53		35	0	4	Picked Bass
	1	35	1	4	Picked Bass2
	2	35	2	4	Picked Bass3
	3	35	3	4	Picked Bass4
	4	35	4	4	Double Pick
	5	35	8	4	Muted PickBs
	6	35	16	4	P.Bass/Harm.
	7	35	126	4	Strings
	8	35	127	4	Chorale
A54		36	0	4	Fretless Bs.
	1	36	1	4	Fretless Bs2
	2	36	2	4	Fretless Bs3
	3	36	3	4	Fretless Bs4
	4	36	4	4	Syn Fretless
	5	36	5	4	Mr.Smooth
	6	36	8	4	Wood+FlessBs
	7	36	126	4	SynStrings3
	8	36	127	4	Glasses
A55		37	0	4	Slap Bass 1
	1	37	1	4	Slap Pop
	2	37	8	4	Reso Slap
	3	37	9	4	Unison Slap
	4	37	126	4	SynStrings3
	5	37	127	4	Soundtrack
A56		38	0	4	Slap Bass 2
	1	38	1	4	Slap Bass 3
	2	38	8	4	FM Slap
	3	38	126	4	Organ 1
	4	38	127	4	Atmosphere
A57		39	0	4	Synth Bass 1
	1	39	1	4	SynthBass101
	2	39	2	4	CS Bass
	3	39	3	4	JP-4 Bass
	4	39	4	4	JP-8 Bass
	5	39	5	4	P5 Bass
	6	39	6	4	JPMG Bass
	7	39	8	4	Acid Bass
	8	39	9	4	TB303 Bass
	9	39	10	4	Tekno Bass
	10	39	11	4	TB303 Bass 2
	11	39	12	4	Kicked TB303
	12	39	13	4	TB303 Saw Bs
	13	39	14	4	Rubber303 Bs
	14	39	15	4	Reso 303 Bs
	15	39	16	4	Reso SH Bass
	16	39	17	4	TB303 Sqr Bs
	17	39	18	4	TB303 DistBs
	18	39	19	4	Clavi Bass
	19	39	20	4	Hammer
	20	39	21	4	Jungle Bass
	21	39	22	4	Square Bass
	22	39	23	4	Square Bass2
	23	39	24	4	Arpeggio Bs
	24	39	32	4	Hit&Saw Bass
	25	39	33	4	Ring Bass
	26	39	34	4	AtkSineBass
	27	39	35	4	OB sine Bass
	28	39	36	4	Auxiliary Bs
	29	39	40	4	303SqDistBs
	30	39	41	4	303SqDistBs2
	31	39	42	4	303SqDistBs3
	32	39	43	4	303Sqr.Rev
	33	39	44	4	TeeBee
	34	39	126	4	Organ 1
	35	39	127	4	Warm Bell
A58		40	0	4	Synth Bass 2
	1	40	1	4	SynthBass201
	2	40	2	4	Modular Bass
	3	40	3	4	Seq Bass
	4	40	4	4	MG Bass
	5	40	5	4	Mg Oct Bass1
	6	40	6	4	MG Oct Bass2
	7	40	7	4	MG Blip Bs :
	8	40	8	4	Beef FM Bass
	9	40	9	4	Dly Bass
	10	40	10	4	X Wire Bass
	11	40	11	4	WireStr Bass
	12	40	12	4	Blip Bass :
	13	40	13	4	RubberBass 1
	14	40	14	4	Syn Bell Bs
	15	40	15	4	Odd Bass
	16	40	16	4	RubberBass 2
	17	40	17	4	SH101 Bass 1
	18	40	18	4	SH101 Bass 2
	19	40	19	4	Smooth Bass
	20	40	20	4	SH101 Bass 3
	21	40	21	4	Spike Bass
	22	40	22	4	House Bass :
	23	40	23	4	KG Bass
	24	40	24	4	Sync Bass
	25	40	25	4	MG 5th Bass
	26	40	26	4	RND Bass
	27	40	27	4	WowMG Bass
	28	40	28	4	Bubble Bass
	29	40	29	4	Attack Pulse
	30	40	30	4	Sync Bass 2
	31	40	31	4	Pulse Mix Bs
	32	40	32	4	MG Dist Bass
	33	40	33	4	Seq Bass 2
	34	40	34	4	3rd Bass
	35	40	35	4	MG Oct Bass
	36	40	36	4	SlowEnvBass
	37	40	37	4	Mild Bass
	38	40	38	4	DistEnvBass
	39	40	39	4	MG LightBass
	40	40	40	4	DistSynBass
	41	40	41	4	Rise Bass
	42	40	42	4	Cyber Bass
	43	40	45	4	LightSynBass
	44	40	46	4	PopSynthBass
	45	40	47	4	101 Bass
	46	40	126	4	Organ 1
	47	40	127	4	Funny Vox
A61		41	0	4	Violin :
	1	41	1	4	Violin Atk :
	2	41	8	4	Slow Violin
	3	41	126	4	Organ 2
	4	41	127	4	Echo Bell
A62		42	0	4	Viola :
	1	42	1	4	Viola Atk. :
	2	42	126	4	Organ 1
	3	42	127	4	Ice Rain
A63		43	0	4	Cello :
	1	43	1	4	Cello Atk. :
	2	43	126	4	Organ 1
	3	43	127	4	Oboe 2001
A64		44	0	4	Contrabass
	1	44	126	4	Organ 2
	2	44	127	4	Echo Pan
A65		45	0	4	Tremolo Str
	1	45	2	4	Trem Str.St.
	2	45	8	4	Slow Tremolo
	3	45	9	4	Suspense Str
	4	45	10	4	SuspenseStr2
	5	45	126	4	Organ 2
	6	45	127	4	Doctor Solo
A66		46	0	4	PizzicatoStr
	1	46	1	4	Vcs&Cbs Pizz
	2	46	2	4	Chamber Pizz
	3	46	3	4	St.Pizzicato
	4	46	8	4	Solo Pizz.
	5	46	16	4	Solo Spic.
	6	46	17	4	StringsSpic.
	7	46	126	4	Organ 2
	8	46	127	4	School Daze
A67		47	0	4	Harp
	1	47	1	4	Harp&Strings
	2	47	2	4	Harp St.
	3	47	8	4	Uillean Harp
	4	47	16	4	Synth Harp
	5	47	24	4	Yang Qin
	6	47	25	4	Yang Qin 2
	7	47	26	4	SynthYangQin
	8	47	126	4	Trumpet
	9	47	127	4	Bellsinger
A68		48	0	4	Timpani
	1	48	126	4	Trumpet
	2	48	127	4	Square Wave
A71		49	0	4	Strings
	1	49	1	4	Bright Str :
	2	49	2	4	ChamberStr
	3	49	3	4	Cello sect.
	4	49	4	4	Bright Str.2
	5	49	5	4	Bright Str.3
	6	49	6	4	Quad Strings
	7	49	7	4	Mild Strings
	8	49	8	4	Orchestra
	9	49	9	4	Orchestra 2
	10	49	10	4	Tremolo Orch
	11	49	11	4	Choir Str.
	12	49	12	4	Strings+Horn
	13	49	13	4	Str.+Flute
	14	49	14	4	Choir Str.2
	15	49	15	4	Choir Str.3
	16	49	16	4	St. Strings
	17	49	17	4	St.Strings 2
	18	49	18	4	St.Strings 3
	19	49	19	4	Orchestra 3
	20	49	20	4	Orchestra 4
	21	49	24	4	Velo Strings
	22	49	32	4	Oct Strings1
	23	49	33	4	Oct Strings2
	24	49	34	4	ContraBsSect
	25	49	40	4	60s Strings
	26	49	126	4	Trombone
	27	49	127	4	Str Sect 1
A72		50	0	4	Slow Strings
	1	50	1	4	SlowStrings2
	2	50	2	4	SlowStrings3
	3	50	8	4	Legato Str.
	4	50	9	4	Warm Strings
	5	50	10	4	St.Slow Str.
	6	50	11	4	St.Slow Str2
	7	50	12	4	S.Str+Choir
	8	50	13	4	S.Str+Choir2
	9	50	126	4	Trombone
	10	50	127	4	Str Sect 2
A73		51	0	4	Syn.Strings1
	1	51	1	4	OB Strings
	2	51	2	4	StackStrings
	3	51	3	4	JP Strings
	4	51	4	4	Chorus Str.
	5	51	8	4	Syn.Strings3
	6	51	9	4	Syn.Strings4
	7	51	10	4	Syn.Strings6
	8	51	11	4	Syn.Strings7
	9	51	12	4	LoFi Strings
	10	51	16	4	High Strings
	11	51	17	4	Hybrid Str.
	12	51	24	4	Tron Strings
	13	51	25	4	Noiz Strings
	14	51	126	4	Trombone
	15	51	127	4	Str Sect 3
A74		52	0	4	Syn.Strings2
	1	52	1	4	Syn.Strings5
	2	52	2	4	JUNO Strings
	3	52	3	4	FilteredOrch
	4	52	4	4	JP Saw Str.
	5	52	5	4	Hybrid Str.2
	6	52	6	4	DistStrings
	7	52	7	4	JUNOFullStr.
	8	52	8	4	Air Strings
	9	52	9	4	Atk Syn Str.
	10	52	10	4	StraightStr.
	11	52	126	4	Trombone
	12	52	127	4	Pizzicato
A75		53	0	4	Choir Aahs
	1	53	8	4	St.ChoirAahs
	2	53	9	4	Melted Choir
	3	53	10	4	Church Choir
	4	53	11	4	Boys Choir 1
	5	53	12	4	Boys Choir 2
	6	53	13	4	St.BoysChoir
	7	53	14	4	Rich Choir
	8	53	16	4	Choir Hahs
	9	53	24	4	Chorus Lahs
	10	53	32	4	Chorus Aahs
	11	53	33	4	Male Aah+Str
	12	53	48	4	v Choir Aahs
	13	53	49	4	v Melted Choir
	14	53	50	4	v Church Chr
	15	53	51	4	v Choir Hahs
	16	53	52	4	v ChorusLahs
	17	53	53	4	v ChorusAahs
	18	53	54	4	vMaleAah+Str
	19	53	126	4	Trombone
	20	53	127	4	Violin 1
A76		54	0	4	Voice Oohs
	1	54	1	4	Chorus Oohs
	2	54	2	4	Voice Oohs 2
	3	54	3	4	Chorus Oohs2
	4	54	4	4	OohsCodeMaj7
	5	54	5	4	OohsCodeSus4
	6	54	6	4	Jazz Scat
	7	54	8	4	Voice Dahs
	8	54	9	4	JzVoice Dat
	9	54	10	4	JzVoice Bap
	10	54	11	4	JzVoice Dow
	11	54	12	4	JzVoice Thum
	12	54	16	4	VoiceLah Fem
	13	54	17	4	ChorusLahFem
	14	54	18	4	VoiceLuh Fem
	15	54	19	4	ChorusLuhFem
	16	54	20	4	VoiceLan Fem
	17	54	21	4	ChorusLanFem
	18	54	22	4	VoiceAah Fem
	19	54	23	4	VoiceUuh Fem
	20	54	24	4	Fem Lah&Lan
	21	54	32	4	VoiceWah Mal
	22	54	33	4	ChorusWahMal
	23	54	34	4	VoiceWoh Mal
	24	54	35	4	ChorusWohMal
	25	54	36	4	VoiceAah Mal
	26	54	37	4	VoiceOoh Mal
	27	54	40	4	Humming
	28	54	48	4	v Voice Oohs
	29	54	49	4	v VoiceOohs 2
	30	54	50	4	v OohsMaj7
	31	54	51	4	v OohsSus4
	32	54	52	4	v Voice Dahs
	33	54	53	4	v JzVoiceDat
	34	54	54	4	v JzVoiceBap
	35	54	55	4	v JzVoiceDow
	36	54	56	4	v JzVox Thum
	37	54	126	4	Trombone
	38	54	127	4	Violin 2
A77		55	0	4	SynVox
	1	55	1	4	SynVox 2
	2	55	2	4	SynVox 3
	3	55	8	4	Syn.Voice
	4	55	9	4	Silent Night
	5	55	10	4	Syn.Voice 2
	6	55	16	4	VP330 Choir
	7	55	17	4	Vinyl Choir
	8	55	18	4	JX8P Vox
	9	55	19	4	Analog Voice
	10	55	126	4	Alto Sax
	11	55	127	4	Cello 1
A78		56	0	4	OrchestraHit
	1	56	1	4	Bass Hit
	2	56	2	4	6th Hit
	3	56	3	4	Euro Hit
	4	56	8	4	Impact Hit
	5	56	9	4	Philly Hit
	6	56	10	4	Double Hit
	7	56	11	4	Perc. Hit
	8	56	12	4	Shock Wave
	9	56	13	4	Bounce Hit
	10	56	14	4	Drill Hit
	11	56	15	4	Thrill Hit
	12	56	16	4	Lo Fi Rave
	13	56	17	4	Techno Hit
	14	56	18	4	Dist. Hit

GBN	Var	PC	CC00	CC32	Name
	15	56	19	4	Bam Hit
	16	56	20	4	Bit Hit
	17	56	21	4	Bim Hit
	18	56	22	4	Technorg Hit
	19	56	23	4	Rave Hit
	20	56	24	4	Strings Hit
	21	56	25	4	Stack Hit
	22	56	26	4	Industry Hit
	23	56	27	4	Clap Hit
	24	56	126	4	Tenor Sax
	25	56	127	4	Cello 2
A81		57	0	4	Trumpet
	1	57	1	4	Trumpet 2
	2	57	2	4	Trumpet :
	3	57	3	4	Dark Trumpet
	4	57	4	4	Trumpet & Nz
	5	57	8	4	Flugel Horn
	6	57	16	4	4th Trumpets
	7	57	24	4	Bright Tp.
	8	57	25	4	Warm Tp.
	9	57	26	4	Warm Tp.2
	10	57	27	4	Twin Tp.
	11	57	32	4	Syn. Trumpet
	12	57	47	4	Atk Trumpet
	13	57	48	4	V Trumpet
	14	57	49	4	V Romantc Tp
	15	57	50	4	V Mariachi Tp
	16	57	51	4	V Rom/Mar Tp
	17	57	52	4	V Tp Mar/Shk
	18	57	53	4	V Tp Shake
	19	57	54	4	v Trumpet 2
	20	57	55	4	v Flugel Horn
	21	57	56	4	v 4th Tpts
	22	57	126	4	BaritoneSax
	23	57	127	4	Contrabass
A82		58	0	4	Trombone
	1	58	1	4	Trombone 2
	2	58	2	4	Twin bones
	3	58	3	4	Bones & Tuba
	4	58	4	4	Bright Tb
	5	58	8	4	Bs. Trombone
	6	58	16	4	Euphonium
	7	58	48	4	v Trombone
	8	58	49	4	v Trombone 2
	9	58	50	4	v Twin bones
	10	58	51	4	v Bs. Tbn
	11	58	52	4	v Euphonium
	12	58	126	4	Alto Sax
	13	58	127	4	Harp 1
A83		59	0	4	Tuba
	1	59	1	4	Tuba 2
	2	59	8	4	Tuba + Horn
	3	59	47	4	Tuba 3
	4	59	126	4	Brass 1
	5	59	127	4	Harp 2
A84		60	0	4	MutedTrumpet
	1	60	1	4	Cup Mute Tp
	2	60	2	4	MuteTrumpet2
	3	60	3	4	MuteTrumpet3
	4	60	8	4	Muted Horns
	5	60	48	4	V MuteTp1
	6	60	49	4	V MuteTp2
	7	60	126	4	Brass 1
	8	60	127	4	Guitar 1
A85		61	0	4	French Horns
	1	61	1	4	Fr.Horn 2
	2	61	2	4	Horn + Orche
	3	61	3	4	Wide FreHrns
	4	61	8	4	F.Hrn Slow
	5	61	9	4	Dual Horns
	6	61	16	4	Synth Horn
	7	61	24	4	F.Horn Rip
	8	61	126	4	Brass 2
	9	61	127	4	Guitar 2
A86		62	0	4	Brass 1
	1	62	1	4	Brass ff
	2	62	2	4	Bones Sect.
	3	62	3	4	St. Brass ff
	4	62	4	4	Quad Brass1
	5	62	5	4	Quad Brass2
	6	62	8	4	Brass 2
	7	62	9	4	Brass 3
	8	62	10	4	Brass sfz
	9	62	12	4	Brass sfz 2
	10	62	14	4	FatPop Brass
	11	62	16	4	Brass Fall
	12	62	17	4	Trumpet Fall
	13	62	24	4	Octave Brass
	14	62	25	4	Brass + Reed
	15	62	26	4	Fat + Reed
	16	62	32	4	Orch Brass
	17	62	33	4	Orch Brass 2
	18	62	35	4	St.FatPopBrs
	19	62	36	4	St.Orch Brs
	20	62	37	4	St.Orch Brs2
	21	62	38	4	St.Orch Brs3
	22	62	43	4	Brass Sect 5
	23	62	44	4	Brass Sect 4
	24	62	45	4	Brass Sect 3
	25	62	46	4	Brass Sect 2
	26	62	47	4	Brass Sect 1
	27	62	126	4	Brass 2
	28	62	127	4	Elec Gtr 1
A87		63	0	4	Synth Brass1
	1	63	1	4	JUNO Brass
	2	63	2	4	Stack Brass
	3	63	3	4	SH-5 Brass
	4	63	4	4	MKS Brass
	5	63	5	4	Jump Brass
	6	63	8	4	Pro Brass
	7	63	9	4	P5 Brass
	8	63	10	4	OrchSynBrass
	9	63	16	4	Oct SynBrass
	10	63	17	4	Hybrid Brass
	11	63	18	4	OctSynBrass2
	12	63	19	4	BPF Brass
	13	63	126	4	Brass 1
	14	63	127	4	Elec Gtr 2
A88		64	0	4	Synth Brass2
	1	64	1	4	Soft Brass
	2	64	2	4	Warm Brass
	3	64	3	4	Synth Brass3
	4	64	4	4	Sync Brass
	5	64	5	4	Fat SynBrass
	6	64	6	4	DeepSynBrass
	7	64	8	4	SynBrass sfz
	8	64	9	4	OB Brass
	9	64	10	4	Reso Brass
	10	64	11	4	DistSqrBrass
	11	64	12	4	JP8000SawBrs
	12	64	16	4	Velo Brass 1
	13	64	17	4	Transbrass
	14	64	46	4	SoaringHorns
	15	64	47	4	Henry IV
	16	64	126	4	Orchest.Hit
	17	64	127	4	Sitar
B11		65	0	4	Soprano Sax
	1	65	8	4	Soprano Exp.
	2	65	127	4	Acou Bass 1
B12		66	0	4	Alto Sax
	1	66	8	4	AltoSax Exp.
	2	66	9	4	Grow Sax
	3	66	16	4	AltoSax + Tp
	4	66	17	4	Sax Section
	5	66	46	4	AltoSax Soft
	6	66	47	4	Alto Sax 2
	7	66	127	4	Acou Bass 2
B13		67	0	4	Tenor Sax
	1	67	1	4	Tenor Sax :
	2	67	8	4	BreathyTn. :
	3	67	9	4	St.Tenor Sax
	4	67	44	4	Latin Tenor
	5	67	45	4	Tenor Sax F
	6	67	46	4	Blowd Tenor
	7	67	47	4	Super Tenor
	8	67	127	4	Elec Bass 1
B14		68	0	4	Baritone Sax
	1	68	1	4	Bari. Sax :
	2	68	8	4	Bari & Tenor
	3	68	127	4	Elec Bass 2
B15		69	0	4	Oboe
	1	69	8	4	Oboe Exp.
	2	69	16	4	Multi Reed
	3	69	127	4	Slap Bass 1
B16		70	0	4	English Horn
	1	70	127	4	Slap Bass 2
B17		71	0	4	Bassoon
	1	71	127	4	Fretless 1
B18		72	0	4	Clarinet
	1	72	8	4	Bs Clarinet
	2	72	16	4	Multi Wind
	3	72	17	4	Quad Wind
	4	72	127	4	Fretless 2
B21		73	0	4	Piccolo
	1	73	1	4	Piccolo :
	2	73	8	4	Nay
	3	73	9	4	Nay Tremolo
	4	73	16	4	Di
	5	73	127	4	Flute 1
B22		74	0	4	Flute
	1	74	1	4	Flute 2 :
	2	74	2	4	Flute Exp.
	3	74	3	4	Flt Travelso
	4	74	8	4	Flute + Vln
	5	74	9	4	Pipe & Reed
	6	74	16	4	Tron Flute
	7	74	17	4	Indian Flute
	8	74	48	4	v Flute
	9	74	49	4	v Flute Exp.
	10	74	50	4	v Flt Travelso
	11	74	51	4	v Tron Flute
	12	74	127	4	Flute 2
B23		75	0	4	Recorder
	1	75	127	4	Piccolo 1
B24		76	0	4	Pan Flute
	1	76	8	4	Kawala
	2	76	16	4	Zampona
	3	76	17	4	Zampona Atk
	4	76	24	4	Tin Whistle
	5	76	25	4	TinWhtsle Nm
	6	76	26	4	TinWhtsle Or
	7	76	46	4	TinWhistle2
	8	76	47	4	PanPipe2
	9	76	127	4	Piccolo 2
B25		77	0	4	Bottle Blow
	1	77	46	4	The Bottle
	2	77	47	4	BottleBlow2
	3	77	127	4	Recorder
B26		78	0	4	Shakuhachi
	1	78	1	4	Shakuhachi :
	2	78	47	4	ShakuBamboo
	3	78	127	4	Pan Pipes
B27		79	0	4	Whistle
	1	79	1	4	Whistle 2
	2	79	127	4	Sax 1
B28		80	0	4	Ocarina
	1	80	127	4	Sax 2
B31		81	0	4	Square Wave
	1	81	1	4	MG Square
	2	81	2	4	Hollow Mini
	3	81	3	4	Mellow FM
	4	81	4	4	CC Solo
	5	81	5	4	Shmoog
	6	81	6	4	LM Square
	7	81	7	4	JP8000 TWM
	8	81	8	4	2600 Sine
	9	81	9	4	Sine Lead
	10	81	10	4	KG Lead
	11	81	11	4	Twin Sine
	12	81	16	4	P5 Square
	13	81	17	4	OB Square
	14	81	18	4	JP-8 Square
	15	81	19	4	Dist Square
	16	81	20	4	303SquarDst1
	17	81	21	4	303SquarDst2
	18	81	22	4	303 Mix Sqr
	19	81	23	4	Dual Sqr&Saw
	20	81	24	4	Pulse Lead
	21	81	25	4	JP8 PulseLd1
	22	81	26	4	JP8 PulseLd2
	23	81	27	4	MG Reso. Pls
	24	81	28	4	JP8 PulseLd3
	25	81	29	4	260RingLead
	26	81	30	4	303DistLead
	27	81	31	4	JP8000DistLd
	28	81	32	4	HipHop SinLd
	29	81	33	4	HipHop SqrLd
	30	81	34	4	HipHop PlsLd
	31	81	35	4	Flux Pulse
	32	81	127	4	Sax 3
B32		82	0	4	Saw Wave
	1	82	1	4	OB2 Saw
	2	82	2	4	Pulse Saw
	3	82	3	4	Feline GR
	4	82	4	4	Big Lead
	5	82	5	4	Velo Lead
	6	82	6	4	GR-300
	7	82	7	4	LA Saw
	8	82	8	4	Doctor Solo
	9	82	9	4	Fat Saw Lead
	10	82	10	4	JP8000 Saw
	11	82	11	4	D-50 Fat Saw
	12	82	12	4	OB DoubleSaw
	13	82	13	4	JP DoubleSaw
	14	82	14	4	FatSawLead 2
	15	82	15	4	JP SuperSaw
	16	82	16	4	Waspy Synth
	17	82	17	4	PM Lead
	18	82	18	4	CS Saw Lead
	19	82	24	4	MG Saw 1
	20	82	25	4	MG Saw 2
	21	82	26	4	OB Saw 1
	22	82	27	4	OB Saw 2
	23	82	28	4	D-50 Saw
	24	82	29	4	SH-101 Saw
	25	82	30	4	CS Saw
	26	82	31	4	MG Saw Lead
	27	82	32	4	OB Saw Lead
	28	82	33	4	P5 Saw Lead
	29	82	34	4	MG unison
	30	82	35	4	Oct Saw Lead
	31	82	36	4	Natural Lead
	32	82	38	4	Synchronized
	33	82	39	4	MG SawLead 2
	34	82	40	4	SequenceSaw1
	35	82	41	4	SequenceSaw2
	36	82	42	4	Reso Saw
	37	82	43	4	Cheese Saw 1
	38	82	44	4	Cheese Saw 2
	39	82	45	4	Rhythmic Saw
	40	82	46	4	SequencedSaw
	41	82	47	4	Techno Saw
	42	82	127	4	Sax 4
B33		83	0	4	Syn.Calliope
	1	83	1	4	Vent Synth
	2	83	2	4	Pure PanLead
	3	83	8	4	LM Pure Lead
	4	83	9	4	LM Blow Lead
	5	83	127	4	Clarinet 1
B34		84	0	4	Chiffer Lead
	1	84	1	4	TB Lead
	2	84	2	4	Hybrid Lead
	3	84	3	4	Unison SqrLd
	4	84	4	4	FatSolo Lead
	5	84	5	4	ForcefulLead
	6	84	6	4	Oct.UnisonLd
	7	84	7	4	Unison SawLd
	8	84	8	4	Mad Lead
	9	84	9	4	CrowdingLead
	10	84	10	4	Double Sqr.
	11	84	47	4	PureFlatLead
	12	84	127	4	Clarinet 2
B35		85	0	4	Charang
	1	85	1	4	Wire Lead
	2	85	2	4	FB.Charang
	3	85	3	4	Fat GR Lead
	4	85	4	4	Windy GR Ld
	5	85	5	4	Mellow GR Ld
	6	85	6	4	GR & Pulse
	7	85	8	4	Dist.Lead
	8	85	9	4	Acid Guitar1
	9	85	10	4	Acid Guitar2
	10	85	11	4	Dance Dst.Gt
	11	85	12	4	DanceDst.Gt2
	12	85	16	4	P5 Sync Lead
	13	85	17	4	Fat SyncLead
	14	85	18	4	Rock Lead
	15	85	19	4	5th DecaSync
	16	85	20	4	Dirty Sync
	17	85	21	4	DualSyncLead
	18	85	22	4	LA Brass Ld
	19	85	24	4	JUNO Sub Osc
	20	85	25	4	2600 Sub Osc
	21	85	26	4	JP8000Fd Osc
	22	85	127	4	Oboe
B36		86	0	4	Solo Vox
	1	86	1	4	Solo Vox 2
	2	86	8	4	Vox Lead
	3	86	9	4	LFO Vox
	4	86	10	4	Vox Lead 2
	5	86	127	4	Engl Horn
B37		87	0	4	5th Saw Wave
	1	87	1	4	Big Fives
	2	87	2	4	5th Lead
	3	87	3	4	5th Ana.Clav
	4	87	4	4	5th Pulse
	5	87	5	4	JP 5th Saw
	6	87	6	4	JP8000 5thFB
	7	87	8	4	4th Lead
	8	87	127	4	Bassoon
B38		88	0	4	Bass & Lead
	1	88	1	4	Big & Raw
	2	88	2	4	Fat & Perky
	3	88	3	4	JUNO Rave
	4	88	4	4	JP8 BsLead 1
	5	88	5	4	JP8 BsLead 2
	6	88	6	4	SH-5 Bs.Lead
	7	88	7	4	Delayed Lead
	8	88	127	4	Harmonica
B41		89	0	4	Fantasia
	1	89	1	4	Fantasia 2
	2	89	2	4	New Age Pad
	3	89	3	4	Bell Heaven
	4	89	4	4	Fantasia 3
	5	89	5	4	Fantasia 4
	6	89	6	4	After D !

GBN	Var	PC	CC00	CC32	Name
	7	89	7	4	260HarmPad
	8	89	44	4	EP Heaven
	9	89	45	4	HeavenKey
	10	89	46	4	BriteSawKey
	11	89	47	4	VoxKey1
	12	89	127	4	Trumpet 1
B42		90	0	4	Warm Pad
	1	90	1	4	Thick Matrix
	2	90	2	4	Horn Pad
	3	90	3	4	Rotary Strng
	4	90	4	4	OB Soft Pad
	5	90	5	4	Sine Pad
	6	90	6	4	OB Soft Pad2
	7	90	8	4	Octave Pad
	8	90	9	4	Stack Pad
	9	90	10	4	Human Pad
	10	90	11	4	Sync Brs.Pad
	11	90	12	4	Oct.PWM Pad
	12	90	13	4	JP Soft Pad
	13	90	43	4	PWM Soft Pad
	14	90	44	4	LFO Pad 2
	15	90	45	4	WarmSaw2
	16	90	46	4	WarmSaw3
	17	90	47	4	WarmSaw1
	18	90	127	4	Trumpet 2
B43		91	0	4	Polysynth
	1	91	1	4	80's PolySyn
	2	91	2	4	Polysynth 2
	3	91	3	4	Poly King
	4	91	4	4	Super Poly
	5	91	8	4	Power Stack
	6	91	9	4	Octave Stack
	7	91	10	4	Reso Stack
	8	91	11	4	Techno Stack
	9	91	12	4	Pulse Stack
	10	91	13	4	TwinOct.Rave
	11	91	14	4	Oct.Rave
	12	91	15	4	Happy Synth
	13	91	16	4	ForwardSweep
	14	91	17	4	ReverseSweep
	15	91	24	4	Minor Rave
	16	91	46	4	SuperSaws 2
	17	91	47	4	SuperSaws 1
	18	91	127	4	Trombone 1
B44		92	0	4	Space Voice
	1	92	1	4	Heaven II
	2	92	2	4	SC Heaven
	3	92	3	4	Itopia
	4	92	4	4	Water Space
	5	92	5	4	Cold Space
	6	92	6	4	Noise Peaker
	7	92	7	4	Bamboo Hit
	8	92	8	4	Cosmic Voice
	9	92	9	4	Auh Vox
	10	92	10	4	AuhAuh
	11	92	11	4	Vocoderman
	12	92	12	4	Holy Voices
	13	92	43	4	JP8Haunting
	14	92	44	4	JP8 Hollow
	15	92	45	4	WarmSqu3
	16	92	46	4	WarmSqu2
	17	92	47	4	WarmSqu1
	18	92	127	4	Trombone 2
B45		93	0	4	Bowed Glass
	1	93	1	4	SoftBellPad
	2	93	2	4	JP8 Sqr Pad
	3	93	3	4	7thBelPad
	4	93	4	4	Steel Glass
	5	93	5	4	Bottle Stack
	6	93	47	4	Gtr Pad
	7	93	127	4	Fr Horn 1
B46		94	0	4	Metal Pad
	1	94	1	4	Tine Pad
	2	94	2	4	Panner Pad
	3	94	3	4	Steel Pad
	4	94	4	4	Special Rave
	5	94	5	4	Metal Pad 2
	6	94	127	4	Fr Horn 2
B47		95	0	4	Halo Pad
	1	95	1	4	Vox Pad
	2	95	2	4	Vox Sweep
	3	95	8	4	Horror Pad
	4	95	9	4	SynVox Pad
	5	95	10	4	SynVox Pad 2
	6	95	11	4	Breath&Rise
	7	95	12	4	Tears Voices
	8	95	127	4	Tuba
B48		96	0	4	Sweep Pad
	1	96	1	4	Polar Pad
	2	96	2	4	Ambient BPF
	3	96	3	4	Sync Pad
	4	96	4	4	Warriors
	5	96	8	4	Converge
	6	96	9	4	Shwimmer
	7	96	10	4	Celestial Pd
	8	96	11	4	Bag Sweep
	9	96	12	4	Sweep Pipe
	10	96	13	4	Sweep Stack
	11	96	14	4	Deep Sweep
	12	96	15	4	Stray Pad
	13	96	46	4	SoftSweep
	14	96	47	4	SawsSweep
	15	96	127	4	Brs Sect 1
B51		97	0	4	Ice Rain
	1	97	1	4	Harmo Rain
	2	97	2	4	African wood
	3	97	3	4	Anklung Pad
	4	97	4	4	Rattle Pad
	5	97	5	4	Saw Impulse
	6	97	6	4	Strange Str.
	7	97	7	4	FastFWD Pad
	8	97	8	4	Clavi Pad
	9	97	9	4	EP Pad
	10	97	10	4	Tambra Pad
	11	97	11	4	CP Pad
	12	97	127	4	Brs Sect 2
B52		98	0	4	Soundtrack
	1	98	1	4	Ancestral
	2	98	2	4	Prologue
	3	98	3	4	Prologue 2
	4	98	4	4	Hols Strings
	5	98	5	4	HistoryWave
	6	98	8	4	Rave
	7	98	127	4	Vibe 1
B53		99	0	4	Crystal
	1	99	1	4	Syn Mallet
	2	99	2	4	Soft Crystal
	3	99	3	4	Round Glock
	4	99	4	4	Loud Glock
	5	99	5	4	GlockenChime
	6	99	6	4	Clear Bells
	7	99	7	4	ChristmasBel
	8	99	8	4	Vibra Bells
	9	99	9	4	Digi Bells
	10	99	10	4	Music Bell
	11	99	11	4	Analog Bell
	12	99	12	4	Blow Bell
	13	99	13	4	Hyper Bell
	14	99	16	4	Choral Bells
	15	99	17	4	Air Bells
	16	99	18	4	Bell Harp
	17	99	19	4	Gamelimba
	18	99	20	4	JUNO Bell
	19	99	21	4	JP Bell
	20	99	22	4	Pizz Bell
	21	99	23	4	Bottom Bell
	22	99	127	4	Vibe 2
B54		100	0	4	Atmosphere
	1	100	1	4	Warm Atmos
	2	100	2	4	Nylon Harp
	3	100	3	4	Harpvox
	4	100	4	4	HollowReleas
	5	100	5	4	Nylon+Rhodes
	6	100	6	4	Ambient Pad
	7	100	7	4	Invisible
	8	100	8	4	Pulsey Key
	9	100	9	4	Noise Piano
	10	100	10	4	Heaven Atmos
	11	100	11	4	Tambra Atmos
	12	100	127	4	Syn Mallet
B55		101	0	4	Brightness
	1	101	1	4	Shining Star
	2	101	2	4	OB Stab
	3	101	3	4	Brass Star
	4	101	4	4	Choir Stab
	5	101	5	4	D-50 Retour
	6	101	6	4	SouthernWind
	7	101	7	4	SymbolicBell
	8	101	8	4	Org Bell
	9	101	127	4	Windbell
B56		102	0	4	Goblin
	1	102	1	4	Goblinson
	2	102	2	4	50's Sci-Fi
	3	102	3	4	Abduction
	4	102	4	4	Auhbient
	5	102	5	4	LFO Pad
	6	102	6	4	Random Str
	7	102	7	4	Random Pad
	8	102	8	4	LowBirds Pad
	9	102	9	4	Falling Down
	10	102	10	4	LFO RAVE
	11	102	11	4	LFO Horror
	12	102	12	4	LFO Techno
	13	102	13	4	Alternative
	14	102	14	4	UFO FX
	15	102	15	4	Gargle Man
	GBN	Var	PC	CC00	CC32	Name
16	102	16	4	Sweep FX		
	17	102	17	4	LM Has Come
	18	102	18	4	FallinInsect
	19	102	19	4	LFO Oct.Rave
	20	102	20	4	Just Before
	21	102	21	4	RND Fl.Chord
	22	102	22	4	RandomEnding
	23	102	23	4	Random Sine
	24	102	24	4	EatingFilter
	25	102	25	4	Noise&SawHit
	26	102	26	4	Pour Magic
	27	102	27	4	DancingDrill
	28	102	28	4	Dirty Stack
	29	102	29	4	Big Blue
	30	102	30	4	Static Hit
	31	102	31	4	Atl.Mod.FX
	32	102	32	4	Acid Copter
	33	102	127	4	Glock
B57		103	0	4	Echo Drops
	1	103	1	4	Echo Bell
	2	103	2	4	Echo Pan
	3	103	3	4	Echo Pan 2
	4	103	4	4	Big Panner
	5	103	5	4	Reso Panner
	6	103	6	4	Water Piano
	7	103	7	4	Echo SynBass
	8	103	8	4	Pan Sequence
	9	103	9	4	Aqua
	10	103	10	4	Panning Lead
	11	103	11	4	PanningBrass
	12	103	127	4	Tube Bell
B58		104	0	4	Star Theme
	1	104	1	4	Star Theme 2
	2	104	2	4	Star Mind
	3	104	3	4	Star Dust
	4	104	4	4	Rep.Trance
	5	104	5	4	Etherality
	6	104	6	4	Mystic Pad
	7	104	8	4	Dream Pad
	8	104	9	4	Silky Pad
	9	104	10	4	Dream Pad 2
	10	104	11	4	Silky Pad 2
	11	104	16	4	New Century
	12	104	17	4	7th Atmos.
	13	104	18	4	Galaxy Way
	14	104	19	4	Rising OSC.
	15	104	127	4	Xylophone
B61		105	0	4	Sitar
	1	105	1	4	Sitar 2
	2	105	2	4	Detune Sitar
	3	105	3	4	Sitar 3
	4	105	4	4	Sitar/Drone
	5	105	5	4	Sitar 4
	6	105	8	4	Tambra
	7	105	16	4	Tamboura
	8	105	127	4	Marimba
B62		106	0	4	Banjo
	1	106	1	4	Muted Banjo
	2	106	8	4	Rabab
	3	106	9	4	San Xian
	4	106	16	4	Gopichant
	5	106	24	4	Oud
	6	106	28	4	Oud+Strings
	7	106	32	4	Pi Pa
	8	106	127	4	Koto
B63		107	0	4	Shamisen
	1	107	1	4	Tsugaru
	2	107	8	4	Syn Shamisen
	3	107	127	4	Sho
B64		108	0	4	Koto
	1	108	1	4	Gu Zheng
	2	108	8	4	Taisho Koto
	3	108	16	4	Kanoon
	4	108	19	4	Kanoon+Choir
	5	108	24	4	Oct Harp
	6	108	127	4	Shakuhachi
B65		109	0	4	Kalimba
	1	109	8	4	Sanza
	2	109	9	4	Bodhran
	3	109	10	4	Bodhran Mute
	4	109	127	4	Whistle 1
B66		110	0	4	Bagpipe
	1	110	8	4	Didgeridoo
	2	110	9	4	Uillean Pipe
	3	110	10	4	UillnPipe Nm
	4	110	11	4	UillnPipe Or
	5	110	127	4	Whistle 2
B67		111	0	4	Fiddle
	1	111	8	4	Er Hu
	2	111	9	4	Gao Hu
	3	111	127	4	Bottleblow
B68		112	0	4	Shanai
	1	112	1	4	Shanai 2
	2	112	8	4	Pungi
	3	112	16	4	Hichiriki
	4	112	24	4	Mizmar
	5	112	32	4	Suona 1
	6	112	33	4	Suona 2
	7	112	127	4	Breathpipe
B71		113	0	4	Tinkle Bell
	1	113	8	4	Bonang
	2	113	9	4	Gender
	3	113	10	4	Gamelan Gong
	4	113	11	4	St.Gamelan
	5	113	12	4	Jang Gu
	6	113	13	4	Jegogan
	7	113	14	4	Jublag
	8	113	15	4	Pemade
	9	113	16	4	RAMA Cymbal
	10	113	17	4	Kajar
	11	113	18	4	Kelontuk
	12	113	19	4	Kelontuk Mt
	13	113	20	4	Kelontuk Sid
	14	113	21	4	Kopyak Op
	15	113	22	4	Kopyak Mt
	16	113	23	4	Ceng Ceng
	17	113	24	4	Reyoung
	18	113	25	4	Kempur
	19	113	32	4	Jngl Crash
	20	113	40	4	Crash Menu
	21	113	41	4	RideCym Menu
	22	113	42	4	RideBellMenu
	23	113	47	4	CymbalRoll
	24	113	127	4	Timpani
B72		114	0	4	Agogo
	1	114	8	4	Atarigane
	2	114	16	4	Tambourine
	3	114	127	4	Melodic Tom
B73		115	0	4	Steel Drums
	1	115	1	4	Island Mlt
	2	115	127	4	Deep Snare
B74		116	0	4	Woodblock
	1	116	8	4	Castanets
	2	116	16	4	Angklung
	3	116	17	4	Angkl Rhythm
	4	116	24	4	Finger Snaps
	5	116	32	4	909 HandClap
	6	116	40	4	HandClapMenu
	7	116	127	4	Elec Perc 1
B75		117	0	4	Taiko
	1	117	1	4	Small Taiko
	2	117	8	4	Concert BD
	3	117	9	4	ConcertBD Mt
	4	117	16	4	Jungle BD
	5	117	17	4	Techno BD
	6	117	18	4	Bounce
	7	117	24	4	KendangWadon
	8	117	25	4	Bebarongan
	9	117	26	4	Pelegongan
	10	117	27	4	Dholak 1
	11	117	28	4	Dholak 2
	12	117	32	4	Jngl BD Roll
	13	117	40	4	Kick Menu 1
	14	117	41	4	Kick Menu 2
	15	117	42	4	Kick Menu 3
	16	117	43	4	Kick Menu 4
	17	117	127	4	Elec Perc 2
B76		118	0	4	Melo. Tom 1
	1	118	1	4	Real Tom
	2	118	2	4	Real Tom 2
	3	118	3	4	Jazz Tom
	4	118	4	4	Brush Tom
	5	118	8	4	Melo. Tom 2
	6	118	9	4	Rock Tom
	7	118	16	4	Rash SD
	8	118	17	4	House SD
	9	118	18	4	Jungle SD
	10	118	19	4	909 SD
	11	118	24	4	Jngl SD Roll
	12	118	40	4	SD Menu 1
	13	118	41	4	SD Menu 2
	14	118	42	4	SD Menu 3
	15	118	43	4	SD Menu 4
	16	118	44	4	SD Menu 5
	17	118	127	4	Taiko
B77		119	0	4	Synth Drum
	1	119	8	4	808 Tom
	2	119	9	4	Elec Perc
	3	119	10	4	Sine Perc.
	4	119	11	4	606 Tom
	5	119	12	4	909 Tom
	6	119	13	4	606 Dist.Tom
	7	119	127	4	Taiko Rim

GBN	Var	PC	CC00	CC32	Name
B78		120	0	4	Reverse Cym.
	1	120	1	4	Reverse Cym2
	2	120	2	4	Reverse Cym3
	3	120	3	4	Reverse Cym4
	4	120	8	4	Rev.Snare 1
	5	120	9	4	Rev.Snare 2
	6	120	16	4	Rev.Kick 1
	7	120	17	4	Rev.ConBD
	8	120	24	4	Rev.Tom 1
	9	120	25	4	Rev.Tom 2
	10	120	26	4	Rev.Tom 3
	11	120	27	4	Rev.Tom 4
	12	120	40	4	Rev.SD Menu1
	13	120	41	4	Rev.SD Menu2
	14	120	42	4	Rev.SD Menu3
	15	120	43	4	Rev.BD Menu1
	16	120	44	4	Rev.BD Menu2
	17	120	45	4	Rev.BD Menu3
	18	120	46	4	Rev.ClapMenu
	19	120	127	4	Cymbal
B81		121	0	4	Gt.FretNoise
	1	121	1	4	Gt.Cut Noise
	2	121	2	4	String Slap
	3	121	3	4	Gt.CutNoise2
	4	121	4	4	Dist.CutNoiz
	5	121	5	4	Bass Slide
	6	121	6	4	Pick Scrape
	7	121	8	4	Gt. FX Menu
	8	121	9	4	Bartok Pizz.
	9	121	10	4	Guitar Slap
	10	121	11	4	Chord Stroke
	11	121	12	4	Biwa Stroke
	12	121	13	4	Biwa Tremolo
	13	121	16	4	A.Bs.Nz Menu
	14	121	17	4	D.Gt.Nz Menu
	15	121	18	4	E.Gt.NzMenu1
	16	121	19	4	E.Gt.NzMenu2
	17	121	20	4	G.StrokeMenu
	18	121	21	4	Gt.SlideMenu
	19	121	22	4	A.Bs.Mute Nz
	20	121	23	4	A.Bs.TouchNz
	21	121	24	4	A.Bs.AtackNz
	22	121	25	4	TC Up Nz
	23	121	26	4	TC DownMt.Nz
	24	121	27	4	TC UpMt.Nz

GBN	Var	PC	CC00	CC32	Name
	25	121	28	4	TC Dowm Nz
	26	121	29	4	DstGT.Up Nz
	27	121	30	4	DstGT.DwnNz1
	28	121	31	4	DstGT.DwnNz2
	29	121	32	4	DstGT.MuteNz
	30	121	34	4	Gt.StrokeNz5
	31	121	35	4	StlGt.SldNz1
	32	121	36	4	StlGt.SldNz2
	33	121	37	4	StlGt.SldNz3
	34	121	38	4	StlGt.SldNz4
	35	121	39	4	Gt.StrokeNz1
	36	121	40	4	Gt.StrokeNz2
	37	121	41	4	Gt.StrokeNz3
	38	121	42	4	Gt.StrokeNz4
	39	121	44	4	EGtrNzMenu
	40	121	45	4	AGtrNzMenu
	41	121	46	4	BassNzMenu
	42	121	47	4	Bass Slide
	43	121	127	4	Castanets
B82		122	0	4	Breath Noise
	1	122	1	4	Fl.Key Click
	2	122	2	4	Brth Nz Menu
	3	122	3	4	Fl.Breath 1
	4	122	4	4	Fl.Breath 2
	5	122	5	4	Fl.Breath 3
	6	122	6	4	Vox Breath 1
	7	122	7	4	Vox Breath 2
	8	122	8	4	Trombone Nz
	9	122	9	4	Trumpet Nz
	10	122	47	4	BrthNzMenu
	11	122	127	4	Triangle
B83		123	0	4	Seashore
	1	123	1	4	Rain
	2	123	2	4	Thunder
	3	123	3	4	Wind
	4	123	4	4	Stream
	5	123	5	4	Bubble
	6	123	6	4	Wind 2
	7	123	7	4	Cricket
	8	123	16	4	Pink Noise
	9	123	17	4	White Noise
	10	123	47	4	WindsHit
	11	123	127	4	Orche Hit

GBN	Var	PC	CC00	CC32	Name
B84		124	0	4	Bird
	1	124	1	4	Dog
	2	124	2	4	Horse-Gallop
	3	124	3	4	Bird 2
	4	124	4	4	Kitty
	5	124	5	4	Growl
	6	124	6	4	Growl 2
	7	124	7	4	Fancy Animal
	8	124	8	4	Seal
	9	124	127	4	Telephone
B85		125	0	4	Telephone 1
	1	125	1	4	Telephone 2
	2	125	2	4	DoorCreaking
	3	125	3	4	Door
	4	125	4	4	Scratch
	5	125	5	4	Wind Chimes
	6	125	7	4	Scratch 2
	7	125	8	4	ScratchKey
	8	125	9	4	TapeRewind
	9	125	10	4	Phono Noise
	10	125	11	4	MC-500 Beep
	11	125	12	4	Scratch 3
	12	125	13	4	Scratch 4
	13	125	14	4	Scratch 5
	14	125	15	4	Scratch 6
	15	125	16	4	Scratch 7
	16	125	127	4	Bird Tweet
B86		126	0	4	Helicopter
	1	126	1	4	Car-Engine
	2	126	2	4	Car-Stop
	3	126	3	4	Car-Pass
	4	126	4	4	Car-Crash
	5	126	5	4	Siren
	6	126	6	4	Train
	7	126	7	4	Jetplane
	8	126	8	4	Starship
	9	126	9	4	Burst Noise
	10	126	10	4	Calculating
	11	126	11	4	Perc. Bang
	12	126	12	4	Burner
	13	126	13	4	Glass & Glam
	14	126	14	4	Ice Ring
	15	126	15	4	Over Blow
	16	126	16	4	Crack Bottle
	17	126	17	4	Pour Bottle

GBN	Var	PC	CC00	CC32	Name
	18	126	18	4	Soda
	19	126	19	4	Open CD Tray
	20	126	20	4	Audio Switch
	21	126	21	4	Key Typing
	22	126	22	4	SL 1
	23	126	23	4	SL 2
	24	126	24	4	Car Engine 2
	25	126	25	4	Car Horn
	26	126	26	4	Boeeeen
	27	126	27	4	R.Crossing
	28	126	28	4	Compresser
	29	126	29	4	Sword Boom!
	30	126	30	4	Sword Cross
	31	126	31	4	Stab! 1
	32	126	32	4	Stab! 2
	33	126	127	4	OneNote Jam
B87		127	0	4	Applause
	1	127	1	4	Laughing
	2	127	2	4	Screaming
	3	127	3	4	Punch
	4	127	4	4	Heart Beat
	5	127	5	4	Footsteps
	6	127	6	4	Applause 2
	7	127	7	4	Small Club
	8	127	8	4	ApplauseWave
	9	127	9	4	BabyLaughing
	10	127	16	4	Voice One
	11	127	17	4	Voice Two
	12	127	18	4	Voice Three
	13	127	19	4	Voice Tah
	14	127	20	4	Voice Whey
	15	127	22	4	Voice Kikit
	16	127	23	4	Voice ComeOn
	17	127	24	4	Voice Aou
	18	127	25	4	Voice Oou
	19	127	26	4	Voice Hie
	20	127	127	4	Water Bell
B88		128	0	4	Gun Shot
	1	128	1	4	Machine Gun
	2	128	2	4	Lasergun
	3	128	3	4	Explosion
	4	128	4	4	Eruption
	5	128	5	4	Big Shot
	6	128	6	4	Explosion 2
	7	128	127	4	Jungle Tune

Mapa de Tones 3

GBN	Var	PC	CC00	CC32	Name
A11		1	0	3	Piano 1
	1	1	8	3	Piano 1w
	2	1	16	3	European Pf
	3	1	24	3	Piano + Str.
	4	1	126	3	Piano 2
	5	1	127	3	Acou Piano1
A12		2	0	3	Piano 2
	1	2	8	3	Piano 2w
	2	2	16	3	Dance Piano
	3	2	126	3	Piano 2
	4	2	127	3	Acou Piano2
A13		3	0	3	Piano 3
	1	3	1	3	EG+Rhodes 1
	2	3	2	3	EG+Rhodes 2
	3	3	8	3	Piano 3w
	4	3	126	3	Piano 2
	5	3	127	3	Acou Piano3
A14		4	0	3	Honky-tonk
	1	4	8	3	Honky-tonk 2
	2	4	126	3	Honky-tonk
	3	4	127	3	Elec Piano1
A15		5	0	3	E.Piano 1
	1	5	8	3	St.Soft EP
	2	5	9	3	Cho. E.Piano
	3	5	10	3	SilentRhodes
	4	5	16	3	FM+SA EP
	5	5	17	3	Dist E.Piano
	6	5	24	3	Wurly
	7	5	25	3	Hard Rhodes
	8	5	26	3	MellowRhodes
	9	5	126	3	Piano 1
	10	5	127	3	Elec Piano2
A16		6	0	3	E.Piano 2
	1	6	8	3	Detuned EP 2
	2	6	16	3	St.FM EP
	3	6	24	3	Hard FM EP
	4	6	126	3	Piano 2
	5	6	127	3	Elec Piano3
A17		7	0	3	Harpsichord
	1	7	1	3	Harpsichord2
	2	7	8	3	Coupled Hps.

GBN	Var	PC	CC00	CC32	Name
	3	7	16	3	Harpsi.w
	4	7	24	3	Harpsi.o
	5	7	32	3	Synth Harpsi
	6	7	126	3	Piano 2
	7	7	127	3	Elec Piano4
A18		8	0	3	Clav.
	1	8	8	3	Comp Clav.
	2	8	16	3	Reso Clav.
	3	8	24	3	Clav.o
	4	8	32	3	Analog Clav.
	5	8	33	3	JP8 Clav. 1
	6	8	35	3	JP8 Clav. 2
	7	8	126	3	E.Piano 1
	8	8	127	3	Honkytonk
A21		9	0	3	Celesta
	1	9	1	3	Pop Celesta
	2	9	126	3	Detuned EP1
	3	9	127	3	Elec Org 1
A22		10	0	3	Glockenspiel
	1	10	126	3	E.Piano 2
	2	10	127	3	Elec Org 2
A23		11	0	3	Music Box
	1	11	126	3	Steel Gt.
	2	11	127	3	Elec Org 3
A24		12	0	3	Vibraphone
	1	12	1	3	Pop Vibe.
	2	12	8	3	Vibraphone w
	3	12	9	3	Vibraphones
	4	12	126	3	Steel Gt.
	5	12	127	3	Elec Org 4
A25		13	0	3	Marimba
	1	13	8	3	Marimba w
	2	13	16	3	Barafon
	3	13	17	3	Barafon 2
	4	13	24	3	Log drum
	5	13	126	3	12-str.Gt
	6	13	127	3	Pipe Org 1

GBN	Var	PC	CC00	CC32	Name
A26		14	0	3	Xylophone
	1	14	126	3	Funk Gt.
	2	14	127	3	Pipe Org 2
A27		15	0	3	Tubular-bell
	1	15	8	3	Church Bell
	2	15	9	3	Carillon
	3	15	126	3	Muted Gt.
	4	15	127	3	Pipe Org3
A28		16	0	3	Santur
	1	16	1	3	Santur 2
	2	16	8	3	Cimbalom
	3	16	16	3	Zither 1
	4	16	17	3	Zither 2
	5	16	24	3	Dulcimer
	6	16	126	3	Slap Bass 1
	7	16	127	3	Accordion
A31		17	0	3	Organ 1
	1	17	1	3	Organ 101
	2	17	8	3	Trem. Organ
	3	17	9	3	Organ.o
	4	17	16	3	60's Organ 1
	5	17	17	3	60's Organ 2
	6	17	18	3	60's Organ 3
	7	17	19	3	Farf Organ
	8	17	24	3	Cheese Organ
	9	17	25	3	D-50 Organ
	10	17	26	3	JUNO Organ
	11	17	27	3	Hybrid Organ
	12	17	28	3	VS Organ
	13	17	29	3	Digi Church
	14	17	32	3	70's E.Organ
	15	17	33	3	Even Bar
	16	17	40	3	Organ Bass
	17	17	48	3	5th Organ
	18	17	126	3	Slap Bass 1
	19	17	127	3	Harpsi 1
A32		18	0	3	Organ 2
	1	18	1	3	Jazz Organ
	2	18	2	3	E.Organ 16+2
	3	18	8	3	Chorus Or.2
	4	18	9	3	Octave Organ
	5	18	32	3	Perc. Organ

GBN	Var	PC	CC00	CC32	Name
	6	18	126	3	Slap Bass 1
	7	18	127	3	Harpsi 2
A33		19	0	3	Organ 3
	1	19	8	3	Rotary Org.
	2	19	16	3	Rotary Org.S
	3	19	17	3	Rock Organ 1
	4	19	18	3	Rock Organ 2
	5	19	24	3	Rotary Org.F
	6	19	126	3	Slap Bass 1
	7	19	127	3	Harpsi 3
A34		20	0	3	Church Org.1
	1	20	8	3	Church Org.2
	2	20	16	3	Church Org.3
	3	20	24	3	Organ Flute
	4	20	32	3	Trem.Flute
	5	20	33	3	Theater Org.
	6	20	126	3	Slap Bass 2
	7	20	127	3	Clavi 1
A35		21	0	3	Reed Organ
	1	21	8	3	Wind Organ
	2	21	126	3	Slap Bass 2
	3	21	127	3	Clavi 2
A36		22	0	3	Accordion Fr
	1	22	8	3	Accordion It
	2	22	9	3	Dist. Accord
	3	22	16	3	Cho. Accord
	4	22	24	3	Hard Accord
	5	22	25	3	Soft Accord
	6	22	126	3	Slap Bass 2
	7	22	127	3	Clavi 3
A37		23	0	3	Harmonica
	1	23	1	3	Harmonica 2
	2	23	126	3	Slap Bass 2
	3	23	127	3	Celesta 1
A38		24	0	3	Bandoneon
	1	24	8	3	Bandoneon 2
	2	24	16	3	Bandoneon 3
	3	24	126	3	Fingered Bs
	4	24	127	3	Celesta 2

GBN	Var	PC	CC00	CC32	Name
A41		25	0	3	Nylon-str.Gt
	1	25	8	3	Ukulele
	2	25	16	3	Nylon Gt.o
	3	25	24	3	Velo Harmnix
	4	25	32	3	Nylon Gt.2
	5	25	40	3	Lequint Gt.
	6	25	126	3	Fingered Bs
	7	25	127	3	Syn Brass 1
A42		26	0	3	Steel-str.Gt
	1	26	8	3	12-str.Gt
	2	26	9	3	Nylon+Steel
	3	26	16	3	Mandolin
	4	26	17	3	Mandolin 2
	5	26	18	3	MandolinTrem
	6	26	32	3	Steel Gt.2
	7	26	126	3	Picked Bass
	8	26	127	3	Syn Brass 2
A43		27	0	3	Jazz Gt.
	1	27	1	3	Mellow Gt.
	2	27	8	3	Pedal Steel
	3	27	126	3	Picked Bass
	4	27	127	3	Syn Brass3
A44		28	0	3	Clean Gt.
	1	28	1	3	Clean Half
	2	28	2	3	Open Hard 1
	3	28	3	3	Open Hard 2
	4	28	4	3	JC Clean Gt.
	5	28	8	3	Chorus Gt.
	6	28	9	3	JC Chorus Gt
	7	28	16	3	TC FrontPick
	8	28	17	3	TC Rear Pick
	9	28	18	3	TC Clean ff
	10	28	19	3	TC Clean 2 :
	11	28	126	3	Fretless Bs
	12	28	127	3	Syn Brass4
A45		29	0	3	Muted Gt.
	1	29	1	3	Muted Dis.Gt
	2	29	2	3	TC Muted Gt.
	3	29	8	3	Funk Pop
	4	29	16	3	Funk Gt.2
	5	29	126	3	Acoustic Bs
	6	29	127	3	Syn Bass 1
A46		30	0	3	Overdrive Gt
	1	30	1	3	Overdrive 2
	2	30	2	3	Overdrive 3
	3	30	3	3	More Drive
	4	30	8	3	LP OverDrvGt
	5	30	9	3	LP OverDrv :
	6	30	126	3	Choir Aahs
	7	30	127	3	Syn Bass 2
A47		31	0	3	DistortionGt
	1	31	1	3	Dist. Gt2 :
	2	31	2	3	Dazed Guitar
	3	31	3	3	Distortion :
	4	31	4	3	Dist.Fast :
	5	31	8	3	Feedback Gt.
	6	31	9	3	Feedback Gt2
	7	31	16	3	Power Guitar
	8	31	17	3	Power Gt.2
	9	31	18	3	5th Dist.
	10	31	24	3	Rock Rhythm
	11	31	25	3	Rock Rhythm2
	12	31	126	3	Choir Aahs
	13	31	127	3	Syn Bass3
A48		32	0	3	Gt.Harmonics
	1	32	8	3	Gt. Feedback
	2	32	9	3	Gt.Feedback2
	3	32	16	3	Ac.Gt.Harmnx
	4	32	24	3	E.Bass Harm.
	5	32	126	3	Choir Aahs
	6	32	127	3	Syn Bass4
A51		33	0	3	Acoustic Bs.
	1	33	1	3	Rockabilly
	2	33	8	3	Wild A.Bass
	3	33	16	3	Bass + OHH
	4	33	126	3	Choir Aahs
	5	33	127	3	Fantasy
A52		34	0	3	Fingered Bs.
	1	34	1	3	Fingered Bs2
	2	34	2	3	Jazz Bass
	3	34	3	3	Jazz Bass 2
	4	34	4	3	Rock Bass
	5	34	8	3	ChorusJazzBs
	6	34	16	3	F.Bass/Harm.
	7	34	126	3	SlowStrings
	8	34	127	3	Harmo Pan
A53		35	0	3	Picked Bass
	1	35	1	3	Picked Bass2
	2	35	2	3	Picked Bass3
	3	35	3	3	Picked Bass4
	4	35	8	3	Muted PickBs
	5	35	16	3	P.Bass/Harm.
	6	35	126	3	Strings
	7	35	127	3	Chorale
A54		36	0	3	Fretless Bs.
	1	36	1	3	Fretless Bs2
	2	36	2	3	Fretless Bs3
	3	36	3	3	Fretless Bs4
	4	36	4	3	Syn Fretless
	5	36	5	3	Mr.Smooth
	6	36	8	3	Wood+FlessBs
	7	36	126	3	SynStrings3
	8	36	127	3	Glasses
A55		37	0	3	Slap Bass 1
	1	37	1	3	Slap Pop
	2	37	8	3	Reso Slap
	3	37	9	3	Unison Slap
	4	37	126	3	SynStrings3
	5	37	127	3	Soundtrack
A56		38	0	3	Slap Bass 2
	1	38	8	3	FM Slap
	2	38	126	3	Organ 1
	3	38	127	3	Atmosphere
A57		39	0	3	Synth Bass 1
	1	39	1	3	SynthBass101
	2	39	2	3	CS Bass
	3	39	3	3	JP-4 Bass
	4	39	4	3	JP-8 Bass
	5	39	5	3	P5 Bass
	6	39	6	3	JPMG Bass
	7	39	8	3	Acid Bass
	8	39	9	3	TB303 Bass
	9	39	10	3	Tekno Bass
	10	39	11	3	TB303 Bass 2
	11	39	12	3	Kicked TB303
	12	39	13	3	TB303 Saw Bs
	13	39	14	3	Rubber303 Bs
	14	39	15	3	Reso 303 Bs
	15	39	16	3	Reso SH Bass
	16	39	17	3	TB303 Sqr Bs
	17	39	18	3	TB303 DistBs
	18	39	24	3	Arpeggio Bs
	19	39	126	3	Organ 1
	20	39	127	3	Warm Bell
A58		40	0	3	Synth Bass 2
	1	40	1	3	SynthBass201
	2	40	2	3	Modular Bass
	3	40	3	3	Seq Bass
	4	40	4	3	MG Bass
	5	40	5	3	MG Oct Bass1
	6	40	6	3	MG Oct Bass2
	7	40	7	3	MG Blip Bs :
	8	40	8	3	Beef FM Bass
	9	40	9	3	Dly Bass
	10	40	10	3	X Wire Bass
	11	40	11	3	WireStr Bass
	12	40	12	3	Blip Bass :
	13	40	13	3	RubberBass 1
	14	40	16	3	RubberBass 2
	15	40	17	3	SH101 Bass 1
	16	40	18	3	SH101 Bass 2
	17	40	19	3	Smooth Bass
	18	40	20	3	SH101 Bass 3
	19	40	21	3	Spike Bass
	20	40	22	3	House Bass :
	21	40	23	3	KG Bass
	22	40	24	3	Sync Bass
	23	40	25	3	MG 5th Bass
	24	40	26	3	RND Bass
	25	40	27	3	WowMG Bass
	26	40	28	3	Bubble Bass
	27	40	126	3	Organ 1
	28	40	127	3	Funny Vox
A61		41	0	3	Violin :
	1	41	1	3	Violin Atk :
	2	41	8	3	Slow Violin
	3	41	126	3	Organ 2
	4	41	127	3	Echo Bell
A62		42	0	3	Viola :
	1	42	1	3	Viola Atk. :
	2	42	126	3	Organ 1
	3	42	127	3	Ice Rain
A63		43	0	3	Cello :
	1	43	1	3	Cello Atk. :
	2	43	126	3	Organ 1
	3	43	127	3	Oboe 2001
A64		44	0	3	Contrabass
	1	44	126	3	Organ 2
	2	44	127	3	Echo Pan
A65		45	0	3	Tremolo Str
	1	45	8	3	Slow Tremolo
	2	45	9	3	Suspense Str
	3	45	126	3	Organ 2
	4	45	127	3	Doctor Solo
A66		46	0	3	PizzicatoStr
	1	46	1	3	Vcs&Cbs Pizz
	2	46	2	3	Chamber Pizz
	3	46	3	3	St.Pizzicato
	4	46	8	3	Solo Pizz.
	5	46	16	3	Solo Spic.
	6	46	126	3	Organ 2
	7	46	127	3	School Daze
A67		47	0	3	Harp
	1	47	16	3	Synth Harp
	2	47	126	3	Trumpet
	3	47	127	3	Bellsinger
A68		48	0	3	Timpani
	1	48	126	3	Trumpet
	2	48	127	3	Square Wave
A71		49	0	3	Strings :
	1	49	1	3	Bright Str :
	2	49	2	3	ChamberStr :
	3	49	3	3	Cello sect.
	4	49	8	3	Orchestra
	5	49	9	3	Orchestra 2
	6	49	10	3	Tremolo Orch
	7	49	11	3	Choir Str.
	8	49	12	3	Strings+Horn
	9	49	16	3	St. Strings
	10	49	24	3	Velo Strings
	11	49	32	3	Oct Strings1
	12	49	33	3	Oct Strings2
	13	49	126	3	Trombone
	14	49	127	3	Str Sect 1
A72		50	0	3	Slow Strings
	1	50	1	3	SlowStrings2
	2	50	8	3	Legato Str.
	3	50	9	3	Warm Strings
	4	50	10	3	St.Slow Str.
	5	50	126	3	Trombone
	6	50	127	3	Str Sect 2
A73		51	0	3	Syn.Strings1
	1	51	1	3	OB Strings
	2	51	2	3	StackStrings
	3	51	3	3	JP Strings
	4	51	8	3	Syn.Strings3
	5	51	9	3	Syn.Strings4
	6	51	16	3	High Strings
	7	51	17	3	Hybrid Str.
	8	51	24	3	Tron Strings
	9	51	25	3	Noiz Strings
	10	51	126	3	Trombone
	11	51	127	3	Str Sect3
A74		52	0	3	Syn.Strings2
	1	52	1	3	Syn.Strings5
	2	52	2	3	JUNO Strings
	3	52	8	3	Air Strings
	4	52	126	3	Trombone
	5	52	127	3	Pizzicato
A75		53	0	3	Choir Aahs
	1	53	8	3	St.ChoirAahs
	2	53	9	3	Melted Choir
	3	53	10	3	Church Choir
	4	53	16	3	Choir Hahs
	5	53	24	3	Chorus Lahs
	6	53	32	3	Chorus Aahs
	7	53	33	3	Male Aah+Str
	8	53	126	3	Trombone
	9	53	127	3	Violin 1
A76		54	0	3	Voice Oohs
	1	54	8	3	Voice Dahs
	2	54	126	3	Trombone
	3	54	127	3	Violin 2
A77			55	0	3SynVox
	1	55	8	3	Syn.Voice
	2	55	9	3	Silent Night
	3	55	16	3	VP330 Choir
	4	55	17	3	Vinyl Choir
	5	55	126	3	Alto Sax
	6	55	127	3	Cello 1
A78			56	0	3OrchestraHit
	1	56	8	3	Impact Hit
	2	56	9	3	Philly Hit
	3	56	10	3	Double Hit
	4	56	11	3	Perc. Hit
	5	56	12	3	Shock Wave
	6	56	16	3	Lo Fi Rave
	7	56	17	3	Techno Hit
	8	56	18	3	Dist. Hit
	9	56	19	3	Bam Hit
	10	56	20	3	Bit Hit
	11	56	21	3	Bim Hit
	12	56	22	3	Technorg Hit
	13	56	23	3	Rave Hit
	14	56	24	3	Strings Hit
	15	56	25	3	Stack Hit
	16	56	126	3	Tenor Sax
	17	56	127	3	Cello 2
A81			57	0	3Trumpet
	1	57	1	3	Trumpet 2
	2	57	2	3	Trumpet :
	3	57	8	3	Flugel Horn
	4	57	16	3	4th Trumpets
	5	57	24	3	Bright Tp.
	6	57	25	3	Warm Tp.
	7	57	32	3	Syn. Trumpet
	8	57	126	3	BaritoneSax
	9	57	127	3	Contrabass
A82			58	0	3Trombone
	1	58	1	3	Trombone 2
	2	58	2	3	Twin bones
	3	58	8	3	Bs. Trombone
	4	58	126	3	Alto Sax
	5	58	127	3	Harp 1
A83			59	0	3Tuba
	1	59	1	3	Tuba 2
	2	59	126	3	Brass 1
	3	59	127	3	Harp 2
A84		60	0	3	MutedTrumpet
	1	60	8	3	Muted Horns
	2	60	126	3	Brass 1
	3	60	127	3	Guitar 1
A85		61	0	3	French Horns
	1	61	1	3	Fr.Horn 2
	2	61	2	3	Horn + Orche
	3	61	3	3	Wide FreHrns
	4	61	8	3	F.Hrn Slow :
	5	61	9	3	Dual Horns
	6	61	16	3	Synth Horn
	7	61	24	3	F.Horn Rip
	8	61	126	3	Brass 2
	9	61	127	3	Guitar 2
A86		62	0	3	Brass 1
	1	62	1	3	Brass ff
	2	62	2	3	Bones Sect.
	3	62	8	3	Brass 2
	4	62	9	3	Brass 3
	5	62	10	3	Brass sfz
	6	62	16	3	Brass Fall
	7	62	17	3	Trumpet Fall
	8	62	24	3	Octave Brass
	9	62	25	3	Brass + Reed
	10	62	126	3	Brass 2
	11	62	127	3	Elec Gtr 1
A87		63	0	3	Synth Brass1
	1	63	1	3	JUNO Brass
	2	63	2	3	Stack Brass
	3	63	3	3	SH-5 Brass
	4	63	4	3	MKS Brass
	5	63	8	3	Pro Brass
	6	63	9	3	P5 Brass
	7	63	16	3	Oct SynBrass
	8	63	17	3	Hybrid Brass
	9	63	126	3	Brass 1
	10	63	127	3	Elec Gtr 2
A88		64	0	3	Synth Brass2
	1	64	1	3	Soft Brass
	2	64	2	3	Warm Brass
	3	64	8	3	SynBrass sfz
	4	64	9	3	OB Brass
	5	64	10	3	Reso Brass
	6	64	16	3	Velo Brass 1
	7	64	17	3	Transbrass
	8	64	126	3	Orchest.Hit
	9	64	127	3	Sitar
B11		65	0	3	Soprano Sax
	1	65	8	3	Soprano Exp.
	2	65	127	3	Acou Bass 1
B12		66	0	3	Alto Sax
	1	66	8	3	AltoSax Exp.
	2	66	9	3	Grow Sax
	3	66	16	3	AltoSax + Tp
	4	66	127	3	Acou Bass 2
B13		67	0	3	Tenor Sax
	1	67	1	3	Tenor Sax :
	2	67	8	3	BreathyTn. :
	3	67	9	3	St.Tenor Sax
	4	67	127	3	Elec Bass 1

GBN	Var	PC	CC00	CC32	Name
B14		68	0	3	Baritone Sax
	1	68	1	3	Bari. Sax :
	2	68	127	3	Elec Bass 2
B15		69	0	3	Oboe
	1	69	8	3	Oboe Exp.
	2	69	16	3	Multi Reed
	3	69	127	3	Slap Bass 1
B16		70	0	3	English Horn
	1	70	127	3	Slap Bass 2
B17		71	0	3	Bassoon
	1	71	127	3	Fretless 1
B18		72	0	3	Clarinet
	1	72	8	3	Bs Clarinet
	2	72	16	3	Multi Wind
	3	72	127	3	Fretless 2
B21		73	0	3	Piccolo
	1	73	1	3	Piccolo :
	2	73	8	3	Nay
	3	73	9	3	Nay Tremolo
	4	73	16	3	Di
	5	73	127	3	Flute 1
B22		74	0	3	Flute
	1	74	1	3	Flute 2 :
	2	74	2	3	Flute Exp.
	3	74	3	3	Flt Traverso
	4	74	8	3	Flute + Vln
	5	74	16	3	Tron Flute
	6	74	127	3	Flute 2
B23		75	0	3	Recorder
	1	75	127	3	Piccolo 1
B24		76	0	3	Pan Flute
	1	76	8	3	Kawala
	2	76	16	3	Zampona
	3	76	17	3	Zampona Atk
	4	76	127	3	Piccolo 2
B25		77	0	3	Bottle Blow
	1	77	127	3	Recorder
B26		78	0	3	Shakuhachi
	1	78	1	3	Shakuhachi :
	2	78	127	3	Pan Pipes
B27		79	0	3	Whistle
	1	79	1	3	Whistle 2
	2	79	127	3	Sax 1
B28		80	0	3	Ocarina
	1	80	127	3	Sax 2
B31		81	0	3	Square Wave
	1	81	1	3	MG Square
	2	81	2	3	Hollow Mini
	3	81	3	3	Mellow FM
	4	81	4	3	CC Solo
	5	81	5	3	Shmoog
	6	81	6	3	LM Square
	7	81	8	3	2600 Sine
	8	81	9	3	Sine Lead
	9	81	10	3	KG Lead
	10	81	16	3	P5 Square
	11	81	17	3	OB Square
	12	81	18	3	JP-8 Square
	13	81	24	3	Pulse Lead
	14	81	25	3	JP8 PulseLd1
	15	81	26	3	JP8 PulseLd2
	16	81	27	3	MG Reso. Pls
	17	81	127	3	Sax 3
B32		82	0	3	Saw Wave
	1	82	1	3	OB2 Saw
	2	82	2	3	Pulse Saw
	3	82	3	3	Feline GR
	4	82	4	3	Big Lead
	5	82	5	3	Velo Lead
	6	82	6	3	GR-300
	7	82	7	3	LA Saw
	8	82	8	3	Doctor Solo
	9	82	9	3	Fat Saw Lead
	10	82	11	3	D-50 Fat Saw
	11	82	16	3	Waspy Synth
	12	82	17	3	PM Lead
	13	82	18	3	CS Saw Lead
	14	82	24	3	MG Saw 1
	15	82	25	3	MG Saw 2
	16	82	26	3	OB Saw 1
	17	82	27	3	OB Saw 2
	18	82	28	3	D-50 Saw
	19	82	29	3	SH-101 Saw
	20	82	30	3	CS Saw
	21	82	31	3	MG Saw Lead
	22	82	32	3	OB Saw Lead
	23	82	33	3	P5 Saw Lead
	24	82	34	3	MG unison
	25	82	35	3	Oct Saw Lead
	26	82	40	3	SequenceSaw1
	27	82	41	3	SequenceSaw2
	28	82	42	3	Reso Saw
	29	82	43	3	Cheese Saw 1
	30	82	44	3	Cheese Saw 2
	31	82	45	3	Rhythmic Saw
	32	82	127	3	Sax 4
B33		83	0	3	Syn.Calliope
	1	83	1	3	Vent Synth
	2	83	2	3	Pure PanLead
	3	83	127	3	Clarinet 1
B34		84	0	3	Chiffer Lead
	1	84	1	3	TB Lead
	2	84	8	3	Mad Lead
	3	84	127	3	Clarinet 2
B35		85	0	3	Charang
	1	85	8	3	Dist.Lead
	2	85	9	3	Acid Guitar1
	3	85	10	3	Acid Guitar2
	4	85	16	3	P5 Sync Lead
	5	85	17	3	Fat SyncLead
	6	85	18	3	Rock Lead
	7	85	19	3	5th DecaSync
	8	85	20	3	Dirty Sync
	9	85	24	3	JUNO Sub Osc
	10	85	127	3	Oboe
B36		86	0	3	Solo Vox
	1	86	8	3	Vox Lead
	2	86	9	3	LFO Vox
	3	86	127	3	Engl Horn
B37		87	0	3	5th Saw Wave
	1	87	1	3	Big Fives
	2	87	2	3	5th Lead
	3	87	3	3	5th Ana.Clav
	4	87	8	3	4th Lead
	5	87	127	3	Bassoon
B38		88	0	3	Bass & Lead
	1	88	1	3	Big & Raw
	2	88	2	3	Fat & Perky
	3	88	3	3	JUNO Rave
	4	88	4	3	JP8 BsLead 1
	5	88	5	3	JP8 BsLead 2
	6	88	6	3	SH-5 Bs.Lead
	7	88	127	3	Harmonica
B41		89	0	3	Fantasia
	1	89	1	3	Fantasia 2
	2	89	2	3	New Age Pad
	3	89	3	3	Bell Heaven
	4	89	127	3	Trumpet 1
B42		90	0	3	Warm Pad
	1	90	1	3	Thick Matrix
	2	90	2	3	Horn Pad
	3	90	3	3	Rotary Strng
	4	90	4	3	OB Soft Pad
	5	90	8	3	Octave Pad
	6	90	9	3	Stack Pad
	7	90	127	3	Trumpet 2
B43		91	0	3	Polysynth
	1	91	1	3	80's PolySyn
	2	91	2	3	Polysynth 2
	3	91	3	3	Poly King
	4	91	8	3	Power Stack
	5	91	9	3	Octave Stack
	6	91	10	3	Reso Stack
	7	91	11	3	Techno Stack
	8	91	127	3	Trombone 1
B44		92	0	3	Space Voice
	1	92	1	3	Heaven II
	2	92	2	3	SC Heaven
	3	92	8	3	Cosmic Voice
	4	92	9	3	Auh Vox
	5	92	11	3	AuhAuh
	6	92	12	3	Vocorderman
	7	92	127	3	Trombone 2
B45		93	0	3	Bowed Glass
	1	93	1	3	SoftBellPad
	2	93	2	3	JP8 Sqr Pad
	3	93	3	3	7thBelPad
	4	93	127	3	Fr Horn 1
B46		94	0	3	Metal Pad
	1	94	1	3	Tine Pad
	2	94	2	3	Panner Pad
	3	94	127	3	Fr Horn 2
B47		95	0	3	Halo Pad
	1	95	1	3	Vox Pad
	2	95	2	3	Vox Sweep
	3	95	8	3	Horror Pad
	4	95	127	3	Tuba
B48		96	0	3	Sweep Pad
	1	96	1	3	Polar Pad
	2	96	8	3	Converge
	3	96	9	3	Shwimmer
	4	96	11	3	Celestial Pd
	5	96	12	3	Bag Sweep
	6	96	127	3	Brs Sect 1
B51		97	0	3	Ice Rain
	1	97	1	3	Harmo Rain
	2	97	2	3	African wood
	3	97	3	3	Anklung Pad
	4	97	4	3	Rattle Pad
	5	97	8	3	Clavi Pad
	6	97	127	3	Brs Sect 2
B52		98	0	3	Soundtrack
	1	98	1	3	Ancestral
	2	98	2	3	Prologue
	3	98	3	3	Prologue 2
	4	98	4	3	Hols Strings
	5	98	8	3	Rave
	6	98	127	3	Vibe 1
B53		99	0	3	Crystal
	1	99	1	3	Syn Mallet
	2	99	2	3	Soft Crystal
	3	99	3	3	Round Glock
	4	99	4	3	Loud Glock
	5	99	5	3	GlockenChime
	6	99	6	3	Clear Bells
	7	99	7	3	ChristmasBel
	8	99	8	3	Vibra Bells
	9	99	9	3	Digi Bells
	10	99	10	3	Music Bell
	11	99	11	3	Analog Bell
	12	99	16	3	Choral Bells
	13	99	17	3	Air Bells
	14	99	18	3	Bell Harp
	15	99	19	3	Gamelimba
	16	99	20	3	JUNO Bell
	17	99	127	3	Vibe 2
B54		100	0	3	Atmosphere
	1	100	1	3	Warm Atmos
	2	100	2	3	Nylon Harp
	3	100	3	3	Harpvox
	4	100	4	3	HollowReleas
	5	100	5	3	Nylon+Rhodes
	6	100	6	3	Ambient Pad
	7	100	7	3	Invisible
	8	100	8	3	Pulsey Key
	9	100	9	3	Noise Piano
	10	100	127	3	Syn Mallet
B55		101	0	3	Brightness
	1	101	1	3	Shining Star
	2	101	2	3	OB Stab
	3	101	8	3	Org Bell
	4	101	127	3	Windbell
B56		102	0	3	Goblin
	1	102	1	3	Goblinson
	2	102	2	3	50's Sci-Fi
	3	102	3	3	Abduction
	4	102	4	3	Auhbient
	5	102	5	3	LFO Pad
	6	102	6	3	Random Str
	7	102	7	3	Random Pad
	8	102	8	3	LowBirds Pad
	9	102	9	3	Falling Down
	10	102	10	3	LFO RAVE
	11	102	11	3	LFO Horror
	12	102	12	3	LFO Techno
	13	102	13	3	Alternative
	14	102	14	3	UFO FX
	15	102	15	3	Gargle Man
	16	102	16	3	Sweep FX
	17	102	127	3	Glock
B57		103	0	3	Echo Drops
	1	103	1	3	Echo Bell
	2	103	2	3	Echo Pan
	3	103	3	3	Echo Pan 2
	4	103	4	3	Big Panner
	5	103	5	3	Reso Panner
	6	103	6	3	Water Piano
	7	103	8	3	Pan Sequence
	8	103	9	3	Aqua
	9	103	127	3	Tube Bell
B58		104	0	3	Star Theme
	1	104	1	3	Star Theme 2
	2	104	8	3	Dream Pad
	3	104	9	3	Silky Pad
	4	104	16	3	New Century
	5	104	17	3	7th Atmos.
	6	104	18	3	Galaxy Way
	7	104	127	3	Xylophone
B61		105	0	3	Sitar
	1	105	1	3	Sitar 2
	2	105	2	3	Detune Sitar
	3	105	3	3	Sitar 3
	4	105	8	3	Tambra
	5	105	16	3	Tamboura
	6	105	127	3	Marimba
B62		106	0	3	Banjo
	1	106	1	3	Muted Banjo
	2	106	8	3	Rabab
	3	106	9	3	San Xian
	4	106	16	3	Gopichant
	5	106	24	3	Oud
	6	106	28	3	Oud+Strings
	7	106	32	3	Pi Pa
	8	106	127	3	Koto
B63		107	0	3	Shamisen
	1	107	1	3	Tsugaru
	2	107	8	3	Syn Shamisen
	3	107	127	3	Sho
B64		108	0	3	Koto
	1	108	1	3	Gu Zheng
	2	108	8	3	Taisho Koto
	3	108	16	3	Kanoon
	4	108	19	3	Kanoon+Choir
	5	108	24	3	Oct Harp
	6	108	127	3	Shakuhachi
B65		109	0	3	Kalimba
	1	109	8	3	Sanza
	2	109	127	3	Whistle 1
B66		110	0	3	Bagpipe
	1	110	8	3	Didgeridoo
	2	110	127	3	Whistle 2
B67		111	0	3	Fiddle
	1	111	8	3	Er Hu
	2	111	9	3	Gao Hu
	3	111	127	3	Bottleblow
B68		112	0	3	Shanai
	1	112	1	3	Shanai 2
	2	112	8	3	Pungi
	3	112	16	3	Hichiriki
	4	112	24	3	Mizmar
	5	112	32	3	Suona 1
	6	112	33	3	Suona 2
	7	112	127	3	Breathpipe
B71		113	0	3	Tinkle Bell
	1	113	8	3	Bonang
	2	113	9	3	Gender
	3	113	10	3	Gamelan Gong
	4	113	11	3	St.Gamelan
	5	113	12	3	Jang Gu
	6	113	16	3	RAMA Cymbal
	7	113	127	3	Timpani
B72		114	0	3	Agogo
	1	114	8	3	Atarigane
	2	114	16	3	Tambourine
	3	114	127	3	Melodic Tom
B73		115	0	3	Steel Drums
	1	115	1	3	Island Mlt
	2	115	127	3	Deep Snare
B74		116	0	3	Woodblock
	1	116	8	3	Castanets
	2	116	16	3	Angklung
	3	116	17	3	Angkl Rhythm
	4	116	24	3	Finger Snaps
	5	116	32	3	909 HandClap
	6	116	127	3	Elec Perc 1
B75		117	0	3	Taiko
	1	117	1	3	Small Taiko
	2	117	8	3	Concert BD
	3	117	16	3	Jungle BD
	4	117	17	3	Techno BD
	5	117	18	3	Bounce
	6	117	127	3	Elec Perc 2
B76		118	0	3	Melo. Tom 1
	1	118	1	3	Real Tom
	2	118	8	3	Melo. Tom 2
	3	118	9	3	Rock Tom
	4	118	16	3	Rash SD
	5	118	17	3	House SD
	6	118	18	3	Jungle SD
	7	118	19	3	909 SD
	8	118	127	3	Taiko
B77		119	0	3	Synth Drum
	1	119	8	3	808 Tom
	2	119	9	3	Elec Perc
	3	119	10	3	Sine Perc.

GBN	Var	PC	CC00	CC32	Name
	4	119	11	3	606 Tom
	5	119	12	3	909 Tom
	6	119	127	3	Taiko Rim
B78		120	0	3	Reverse Cym.
	1	120	1	3	Reverse Cym2
	2	120	2	3	Reverse Cym3
	3	120	8	3	Rev.Snare 1
	4	120	9	3	Rev.Snare 2
	5	120	16	3	Rev.Kick 1
	6	120	17	3	Rev.ConBD
	7	120	24	3	Rev.Tom 1
	8	120	25	3	Rev.Tom 2
	9	120	127	3	Cymbal
B81		121	0	3	Gt.FretNoise
	1	121	1	3	Gt.Cut Noise
	2	121	2	3	String Slap
	3	121	3	3	Gt.CutNoise2
	4	121	4	3	Dist.CutNoiz
	5	121	5	3	Bass Slide
	6	121	6	3	Pick Scrape
	7	121	8	3	Gt. FX Menu
	8	121	9	3	Bartok Pizz.
	9	121	10	3	Guitar Slap

GBN	Var	PC	CC00	CC32	Name
	10	121	11	3	Chord Stroke
	11	121	12	3	Biwa Stroke
	12	121	13	3	Biwa Tremolo
	13	121	127	3	Castanets
B82		122	0	3	Breath Noise
	1	122	1	3	Fl.Key Click
	2	122	127	3	Triangle
B83		123	0	3	Seashore
	1	123	1	3	Rain
	2	123	2	3	Thunder
	3	123	3	3	Wind
	4	123	4	3	Stream
	5	123	5	3	Bubble
	6	123	6	3	Wind 2
	7	123	16	3	Pink Noise
	8	123	17	3	White Noise
	9	123	127	3	Orche Hit
B84		124	0	3	Bird
	1	124	1	3	Dog
	2	124	2	3	Horse-Gallop
	3	124	3	3	Bird 2
	4	124	4	3	Kitty
	5	124	5	3	Growl

GBN	Var	PC	CC00	CC32	Name
	6	124	127	3	Telephone
B85		125	0	3	Telephone 1
	1	125	1	3	Telephone 2
	2	125	2	3	DoorCreaking
	3	125	3	3	Door
	4	125	4	3	Scratch
	5	125	5	3	Wind Chimes
	6	125	7	3	Scratch 2
	7	125	8	3	ScratchKey
	8	125	9	3	TapeRewind
	9	125	10	3	Phono Noise
	10	125	11	3	MC-500 Beep
	11	125	127	3	Bird Tweet
B86		126	0	3	Helicopter
	1	126	1	3	Car-Engine
	2	126	2	3	Car-Stop
	3	126	3	3	Car-Pass
	4	126	4	3	Car-Crash
	5	126	5	3	Siren
	6	126	6	3	Train
	7	126	7	3	Jetplane
	8	126	8	3	Starship
	9	126	9	3	Burst Noise
	10	126	10	3	Calculating

GBN	Var	PC	CC00	CC32	Name
	11	126	11	3	Perc. Bang
	12	126	127	3	OneNote Jam
B87		127	0	3	Applause
	1	127	1	3	Laughing
	2	127	2	3	Screaming
	3	127	3	3	Punch
	4	127	4	3	Heart Beat
	5	127	5	3	Footsteps
	6	127	6	3	Applause 2
	7	127	7	3	Small Club
	8	127	8	3	ApplauseWave
	9	127	16	3	Voice One
	10	127	17	3	Voice Two
	11	127	18	3	Voice Three
	12	127	19	3	Voice Tah
	13	127	20	3	Voice Whey
	14	127	127	3	Water Bell
B88		128	0	3	Gun Shot
	1	128	1	3	Machine Gun
	2	128	2	3	Lasergun
	3	128	3	3	Explosion
	4	128	4	3	Eruption
	5	128	5	3	Big Shot
	6	128	127	3	Jungle Tune

Mapa de Tones 2

GBN	Var	PC	CC00	CC32	Name
A11		1	0	2	Piano 1
	1	1	8	2	Piano 1w
	2	1	16	2	Piano 1d
	3	1	126	2	Piano 2
	4	1	127	2	Acou Piano1
A12		2	0	2	Piano 2
	1	2	8	2	Piano 2w
	2	2	126	2	Piano 2
	3	2	127	2	Acou Piano2
A13		3	0	2	Piano3
	1	3	1	2	EG+Rhodes 1
	2	3	2	2	EG+Rhodes 2
	3	3	8	2	Piano 3w
	4	3	126	2	Piano 2
	5	3	127	2	Acou Piano3
A14		4	0	2	Honky-tonk
	1	4	8	2	Old Upright
	2	4	126	2	Honky-tonk
	3	4	127	2	Elec Piano1
A15		5	0	2	E.Piano 1
	1	5	8	2	St.Soft EP
	2	5	9	2	SA E.Piano
	3	5	16	2	FM+SA EP
	4	5	17	2	Stiky Rhodes
	5	5	24	2	60's EPiano
	6	5	25	2	Hard Rhodes
	7	5	26	2	MellwRhodes
	8	5	27	2	60'sE.Piano2
	9	5	126	2	Piano 1
	10	5	127	2	Elec Piano2
A16		6	0	2	E.Piano 2
	1	6	8	2	Detuned EP2
	2	6	16	2	St.FM EP
	3	6	24	2	Hard FM EP
	4	6	126	2	Piano 2
	5	6	127	2	Elec Piano3
A17		7	0	2	Harpsichord
	1	7	8	2	Coupled Hps
	2	7	16	2	Harpsi.w
	3	7	24	2	Harpsi.o
	4	7	126	2	Piano 2
	5	7	127	2	Elec Piano4
A18		8	0	2	Clav.
	1	8	126	2	E.Piano 1
	2	8	127	2	Honkytonk
A21		9	0	2	Celesta
	1	9	126	2	Detuned EP1
	2	9	127	2	Elec Org 1
A22		10	0	2	Glocknspiel
	1	10	126	2	E.Piano 2
	2	10	127	2	Elec Org 2
A23		11	0	2	Music Box
	1	11	126	2	Steel Gt.
	2	11	127	2	Elec Org 3
A24		12	0	2	Vibraphone
	1	12	1	2	Hard Vibe
	2	12	8	2	Vib.w

GBN	Var	PC	CC00	CC32	Name
	3	12	126	2	Steel Gt.
	4	12	127	2	Elec Org 4
A25		13	0	2	Marimba
	1	13	8	2	Marimba w
	2	13	16	2	Barafon
	3	13	17	2	Barafon 2
	4	13	24	2	Log drum
	5	13	126	2	12-str.Gt
	6	13	127	2	Pipe Org 1
A26		14	0	2	Xylophone
	1	14	126	2	Funk Gt.
	2	14	127	2	Pipe Org 2
A27		15	0	2	Tubularbell
	1	15	8	2	Church Bell
	2	15	9	2	Carillon
	3	15	126	2	Muted Gt.
	4	15	127	2	Pipe Org3
A28		16	0	2	Santur
	1	16	1	2	Santur 2
	2	16	8	2	Cimbalom
A31		17	0	2	Organ 1
	1	17	1	2	Organ 101
	2	17	8	2	DetunedOr.1
	3	17	9	2	Organ 109
	4	17	16	2	60'sOrgan 1
	5	17	17	2	60'sOrgan 2
	6	17	18	2	60'sOrgan 3
	7	17	24	2	CheeseOrgan
	8	17	32	2	Organ 4
	9	17	33	2	Even Bar
	10	17	40	2	Organ Bass
	11	17	48	2	Organ Oct 1
	12	17	126	2	Slap Bass 1
	13	17	127	2	Harpsi 1
A32		18	0	2	Organ 2
	1	18	1	2	Organ 201
	2	18	8	2	DetunedOr.2
	3	18	32	2	Organ 5
	4	18	126	2	Slap Bass 1
	5	18	127	2	Harpsi 2
A33		19	0	2	Organ 3
	1	19	8	2	Rotary Org.
	2	19	16	2	RotaryOrg.S
	3	19	24	2	RotaryOrg.F
	4	19	126	2	Slap Bass 1
	5	19	127	2	Harpsi 3
A34		20	0	2	ChurchOrg.1
	1	20	8	2	ChurchOrg.2
	2	20	9	2	Organ Oct 2
	3	20	16	2	ChurchOrg.3
	4	20	24	2	Organ Flute
	5	20	32	2	Trem.Flute
	6	20	126	2	Slap Bass 2
	7	20	127	2	Clavi 1
A35		21	0	2	Reed Organ
	1	21	126	2	Slap Bass 2
	2	21	127	2	Clavi 2

GBN	Var	PC	CC00	CC32	Name
A36		22	0	2	AccordionFr
	1	22	8	2	AccordionIt
	2	22	16	2	Detuned Acc
	3	22	24	2	Accordion 1
	4	22	25	2	Accordion 2
	5	22	126	2	Slap Bass 2
	6	22	127	2	Clavi 3
A37		23	0	2	Harmonica
	1	23	1	2	Harmonica 2
	2	23	126	2	Slap Bass 2
	3	23	127	2	Celesta 1
A38		24	0	2	Bandoneon
	1	24	8	2	AccJuno-106
	2	24	16	2	DetunedAcc2
	3	24	17	2	It. Musette
	4	24	126	2	Fingered Bs
	5	24	127	2	Celesta 2
A41		25	0	2	Nylonstr.Gt
	1	25	8	2	Ukulele
	2	25	16	2	Nylon Gt.o
	3	25	24	2	VeloHarmnix
	4	25	32	2	Nylon Gt.2
	5	25	40	2	Lequint Gt.
	6	25	126	2	Fingered Bs
	7	25	127	2	Syn Brass 1
A42		26	0	2	Steelstr.Gt
	1	26	8	2	12-str.Gt
	2	26	9	2	Nylon+Steel
	3	26	16	2	Mandolin
	4	26	17	2	Mandolin 2
	5	26	18	2	Mandolin Tr
	6	26	32	2	Steel Gt.2
	7	26	126	2	Picked Bass
	8	26	127	2	Syn Brass 2
A43		27	0	2	Jazz Gt.
	1	27	1	2	Mellow Gt.
	2	27	8	2	Pedal Steel
	3	27	126	2	Picked Bass
	4	27	127	2	Syn Brass3
A44		28	0	2	Clean Gt.
	1	28	1	2	Clean Gt. 2
	2	28	2	2	OpenHard Gt
	3	28	8	2	Chorus Gt.
	4	28	9	2	JC Strat Gt
	5	28	126	2	Fretless Bs
	6	28	127	2	Syn Brass4
A45		29	0	2	Muted Gt.
	1	29	1	2	MutedDis.Gt
	2	29	2	2	Muted Gt. 2
	3	29	8	2	Funk Pop
	4	29	16	2	Funk Gt.2
	5	29	126	2	Acoustic Bs
	6	29	127	2	Syn Bass 1
A46		30	0	2	OverdriveGt
	1	30	126	2	Choir Aahs
	2	30	127	2	Syn Bass 2
A47		31	0	2	DistortionG
	1	31	1	2	Dist. Gt2
	2	31	2	2	DazedGuitar

GBN	Var	PC	CC00	CC32	Name
	3	31	8	2	FeedbackGt.
	4	31	9	2	FeedbackGt2
	5	31	16	2	PowerGuitar
	6	31	17	2	Power Gt.2
	7	31	18	2	5th Dist.
	8	31	24	2	Rock Rhythm
	9	31	25	2	RockRhythm2
	10	31	126	2	Choir Aahs
	11	31	127	2	Syn Bass3
A48		32	0	2	Gt.Harmonix
	1	32	8	2	Gt.Feedback
	2	32	16	2	Ac.Gt.Harm.
	3	32	126	2	Choir Aahs
	4	32	127	2	Syn Bass4
A51		33	0	2	AcousticBs.
	1	33	126	2	Choir Aahs
	2	33	127	2	Fantasy
A52		34	0	2	FingeredBs.
	1	34	1	2	FingeredBs2
	2	34	2	2	Jazz Bass
	3	34	126	2	SlowStrings
	4	34	127	2	Harmo Pan
A53			35	0	2Picked Bass
	1	35	8	2	MutePickBs.
	2	35	126	2	Strings
	3	35	127	2	Chorale
A54		36	0	2	FretlessBs.
	1	36	1	2	FretlessBs2
	2	36	2	2	FretlessBs3
	3	36	3	2	FretlessBs4
	4	36	4	2	SynFretless
	5	36	5	2	Mr.Smooth
	6	36	126	2	SynStrings3
	7	36	127	2	Glasses
A55		37	0	2	Slap Bass 1
	1	37	8	2	Reso Slap
	2	37	126	2	SynStrings3
	3	37	127	2	Soundtrack
A56		38	0	2	Slap Bass 2
	1	38	126	2	Organ 1
	2	38	127	2	Atmosphere
A57		39	0	2	SynthBass 1
	1	39	1	2	Syn.Bass101
	2	39	8	2	Acid Bass
	3	39	9	2	TB303 Bass
	4	39	10	2	Tekno Bass
	5	39	16	2	Reso SHBass
	6	39	126	2	Organ 1
	7	39	127	2	Warm Bell
A58		40	0	2	SynthBass 2
	1	40	1	2	Syn.Bass201
	2	40	2	2	ModularBass
	3	40	3	2	Seq Bass
	4	40	8	2	Beef FMBass
	5	40	9	2	X Wire Bass
	6	40	16	2	Rubber Bass
	7	40	17	2	SH101Bass 1
	8	40	18	2	SH101Bass 2
	9	40	19	2	Smooth Bass

GBN	Var	PC	CC00	CC32	Name
	10	40	126	2	Organ 1
	11	40	127	2	Funny Vox
A61		41	0	2	Violin
	1	41	8	2	Slow Violin
	2	41	16	2	Folk Violin
	3	41	17	2	FolkViolnVb
	4	41	126	2	Organ 2
	5	41	127	2	Echo Bell
A62		42	0	2	Viola
	1	42	126	2	Organ 1
	2	42	127	2	Ice Rain
A63		43	0	2	Cello
	1	43	126	2	Organ 1
	2	43	127	2	Oboe 2001
A64		44	0	2	Contrabass
A65		45	0	2	Tremolo Str
	1	45	8	2	SlowTremolo
	2	45	9	2	SuspenseStr
	3	45	126	2	Organ 2
	4	45	127	2	Doctor Solo
A66		46	0	2	Pizz. Str.
	1	46	126	2	Organ 2
	2	46	127	2	School Daze
A67		47	0	2	Harp
	1	47	126	2	Trumpet
	2	47	127	2	Bellsinger
A68		48	0	2	Timpani
	1	48	126	2	Trumpet
	2	48	127	2	Square Wave
A71		49	0	2	Strings
	1	49	1	2	Strings 2
	2	49	8	2	Orchestra
	3	49	9	2	Orchestra 2
	4	49	10	2	TremoloOrch
	5	49	11	2	Choir Str.
	6	49	16	2	St.Strings
	7	49	24	2	VeloStrings
	8	49	32	2	Strings Oct
	9	49	126	2	Trombone
	10	49	127	2	Str Sect 1
A72		50	0	2	SlowStrings
	1	50	1	2	Slow Str. 2
	2	50	8	2	Legato Str.
	3	50	9	2	WarmStrings
	4	50	10	2	St.SlowStr.
	5	50	126	2	Trombone
	6	50	127	2	Str Sect 2
A73		51	0	2	SynStrings1
	1	51	1	2	OB Strings
	2	51	8	2	SynStrings3
	3	51	126	2	Trombone
	4	51	127	2	Str Sect3
A74		52	0	2	SynStrings2
	1	52	126	2	Trombone
	2	52	127	2	Pizzicato
A75		53	0	2	Choir Aahs
	1	53	8	2	St.Choir
	2	53	9	2	Mello Choir
	3	53	32	2	ChoirAahs 2
	4	53	126	2	Trombone
	5	53	127	2	Violin 1
A76		54	0	2	Voice Oohs
	1	54	126	2	Trombone
	2	54	127	2	Violin 2
A77		55	0	2	SynVox
	1	55	8	2	Syn.Voice
	2	55	126	2	Alto Sax
	3	55	127	2	Cello 1
A78		56	0	2	Orch. Hit
	1	56	8	2	Impact Hit
	2	56	9	2	Philly Hit
	3	56	10	2	Double Hit
	4	56	16	2	Lo Fi Rave
	5	56	126	2	Tenor Sax
	6	56	127	2	Cello 2
A81		57	0	2	Trumpet
	1	57	1	2	Trumpet 2
	2	57	8	2	Flugel Horn
	3	57	17	2	FolkTrumpet
	4	57	18	2	FolkTrumpVb
	5	57	24	2	Bright Tp.
	6	57	25	2	Warm Tp.
	7	57	126	2	BaritoneSax
	8	57	127	2	Contrabass

GBN	Var	PC	CC00	CC32	Name
A82		58	0	2	Trombone
	1	58	1	2	Trombone 2
	2	58	126	2	Alto Sax
	3	58	127	2	Harp 1
A83		59	0	2	Tuba
	1	59	1	2	Tuba 2
	2	59	126	2	Brass 1
	3	59	127	2	Harp 2
A84		60	0	2	Muted Tp.
	1	60	126	2	Brass 1
	2	60	127	2	Guitar 1
A85		61	0	2	FrenchHorns
	1	61	1	2	Fr.Horn 2
	2	61	8	2	Fr.HornSolo
	3	61	16	2	Horn Orch
	4	61	126	2	Brass 2
	5	61	127	2	Guitar 2
A86		62	0	2	Brass 1
	1	62	8	2	Brass 2
	2	62	16	2	Brass Fall
	3	62	24	2	Brass Oct
	4	62	126	2	Brass 2
	5	62	127	2	Elec Gtr 1
A87		63	0	2	SynthBrass1
	1	63	1	2	Poly Brass
	2	63	8	2	Syn.Brass 3
	3	63	9	2	Quack Brass
	4	63	16	2	OctaveBrass
	5	63	126	2	Brass 1
	6	63	127	2	Elec Gtr 2
A88		64	0	2	Syn.Brass 2
	1	64	1	2	Soft Brass
	2	64	8	2	Syn.Brass 4
	3	64	16	2	VeloBrass 1
	4	64	17	2	VeloBrass 2
	5	64	126	2	Orchest.Hit
	6	64	127	2	Sitar
B11		65	0	2	Soprano Sax
	1	65	127	2	Acou Bass 1
B12		66	0	2	Alto Sax
	1	66	8	2	Hyper Alto
	2	66	9	2	Alto Sax 2
	3	66	17	2	Folk A.Sax
	4	66	18	2	FolkA.SaxVb
	5	66	127	2	Acou Bass 2
B13		67	0	2	Tenor Sax
	1	67	1	2	Tenor Sax 2
	2	67	8	2	BreathyTnr.
	3	67	127	2	Elec Bass 1
B14		68	0	2	BaritoneSax
	1	68	127	2	Elec Bass 2
B15		69	0	2	Oboe
	1	69	127	2	Slap Bass 1
B16		70	0	2	EnglishHorn
	1	70	127	2	Slap Bass 2
B17		71	0	2	Bassoon
	1	71	127	2	Fretless 1
B18		72	0	2	Clarinet
	1	72	8	2	Bs Clarinet
	2	72	16	2	Folk Clarin
	3	72	17	2	FolkClarnVb
	4	72	127	2	Fretless 2
B21		73	0	2	Piccolo
	1	73	8	2	Nay
	2	73	9	2	Nay Oct
	3	73	127	2	Flute 1
B22		74	0	2	Flute
	1	74	127	2	Flute 2
B23		75	0	2	Recorder
	1	75	127	2	Piccolo 1
B24		76	0	2	Pan Flute
	1	76	8	2	Kawala
	2	76	9	2	Kawala 2
	3	76	10	2	Kawala Oct
	4	76	127	2	Piccolo 2
B25		77	0	2	Bottle Blow
	1	77	127	2	Recorder
B26		78	0	2	Shakuhachi
	1	78	127	2	Pan Pipes
B27		79	0	2	Whistle
	1	79	127	2	Sax 1

GBN	Var	PC	CC00	CC32	Name
B28		80	0	2	Ocarina
	1	80	127	2	Sax 2
B31		81	0	2	Square Wave
	1	81	1	2	Square
	2	81	2	2	Hollow Mini
	3	81	3	2	Mellow FM
	4	81	4	2	CC Solo
	5	81	5	2	Shmoog
	6	81	6	2	LM Square
	7	81	8	2	Sine Wave
	8	81	127	2	Sax 3
B32		82	0	2	Saw Wave
	1	82	1	2	Saw
	2	82	2	2	Pulse Saw
	3	82	3	2	Feline GR
	4	82	4	2	Big Lead
	5	82	5	2	Velo Lead
	6	82	6	2	GR-300
	7	82	7	2	LA Saw
	8	82	8	2	Doctor Solo
	9	82	16	2	Waspy Synth
	10	82	127	2	Sax 4
B33		83	0	2	SynCalliope
	1	83	1	2	Vent Synth
	2	83	2	2	PurePanLead
	3	83	127	2	Clarinet 1
B34		84	0	2	ChifferLead
	1	84	127	2	Clarinet 2
B35		85	0	2	Charang
	1	85	8	2	Dist.Lead
	2	85	127	2	Oboe
B36		86	0	2	Solo Vox
	1	86	127	2	Engl Horn
B37			87	0	25th Saw
	1	87	1	2	Big Fives
	2	87	127	2	Bassoon
B38		88	0	2	Bass & Lead
	1	88	1	2	Big & Raw
	2	88	2	2	Fat & Perky
	3	88	127	2	Harmonica
B41		89	0	2	Fantasia
	1	89	1	2	Fantasia 2
	2	89	127	2	Trumpet 1
B42		90	0	2	Warm Pad
	1	90	1	2	Thick Pad
	2	90	2	2	Horn Pad
	3	90	3	2	RotaryStrng
	4	90	4	2	Soft Pad
	5	90	127	2	Trumpet 2
B43		91	0	2	Polysynth
	1	91	1	2	80'sPolySyn
	2	91	127	2	Trombone 1
B44		92	0	2	Space Voice
	1	92	1	2	Heaven II
	2	92	127	2	Trombone 2
B45		93	0	2	Bowed Glass
	1	93	127	2	Fr Horn 1
B46		94	0	2	Metal Pad
	1	94	1	2	Tine Pad
	2	94	2	2	Panner Pad
	3	94	127	2	Fr Horn 2
B47		95	0	2	Halo Pad
	1	95	127	2	Tuba
B48		96	0	2	Sweep Pad
	1	96	1	2	Polar Pad
	2	96	8	2	Converge
	3	96	9	2	Shwimmer
	4	96	10	2	CelestialPd
	5	96	127	2	Brs Sect 1
B51		97	0	2	Ice Rain
	1	97	1	2	Harmo Rain
	2	97	2	2	AfricanWood
	3	97	8	2	Clavi Pad
	4	97	127	2	Brs Sect 2
B52		98	0	2	Soundtrack
	1	98	1	2	Ancestral
	2	98	2	2	Prologue
	3	98	8	2	Rave
B53		99	0	2	Crystal
	1	99	1	2	Syn Mallet
	2	99	2	2	SoftCrystal
	3	99	3	2	Round Glock
	4	99	4	2	Loud Glock
	5	99	5	2	GlocknChime
	6	99	6	2	Clear Bells

GBN	Var	PC	CC00	CC32	Name
	7	99	7	2	X'mas Bell
	8	99	8	2	Vibra Bells
	9	99	9	2	Digi Bells
	10	99	16	2	ChoralBells
	11	99	17	2	Air Bells
	12	99	18	2	Bell Harp
	13	99	19	2	Gamelimba
	14	99	127	2	Vibe 2
B54		100	0	2	Atmosphere
	1	100	1	2	Warm Atmos
	2	100	2	2	Nylon Harp
	3	100	3	2	Harpvox
	4	100	4	2	HollowRels.
	5	100	5	2	NylonRhodes
	6	100	6	2	Ambient Pad
	7	100	127	2	Syn Mallet
B55		101	0	2	Brightness
	1	101	127	2	Windbell
B56		102	0	2	Goblin
	1	102	1	2	Goblinson
	2	102	2	2	50's Sci-Fi
	3	102	127	2	Glock
B57		103	0	2	Echo Drops
	1	103	1	2	Echo Bell
	2	103	2	2	Echo Pan
	3	103	3	2	Echo Pan 2
	4	103	4	2	Big Panner
	5	103	5	2	Reso Panner
	6	103	6	2	Water Piano
	7	103	127	2	Tube Bell
B58		104	0	2	Star Theme
	1	104	1	2	StarTheme 2
	2	104	127	2	Xylophone
B61		105	0	2	Sitar
	1	105	1	2	Sitar 2
	2	105	2	2	DetuneSitar
	3	105	8	2	Tambra
	4	105	16	2	Tamboura
	5	105	127	2	Marimba
B62		106	0	2	Banjo
	1	106	1	2	Muted Banjo
	2	106	8	2	Rabab
	3	106	16	2	Gopichant
	4	106	24	2	Oud
	5	106	25	2	Oud 2
	6	106	28	2	Oud&Strings
	7	106	127	2	Koto
B63		107	0	2	Shamisen
	1	107	1	2	Tsugaru
	2	107	127	2	Sho
B64		108	0	2	Koto
	1	108	8	2	Taisho Koto
	2	108	16	2	Kanoon
	3	108	17	2	Kanoon 2
	4	108	18	2	Kanoon Oct
	5	108	19	2	Knoon&Choir
	6	108	127	2	Shakuhachi
B65		109	0	2	Kalimba
	1	109	127	2	Whistle 1
B66		110	0	2	Bagpipe
	1	110	8	2	Mizmar
	2	110	9	2	Mizmar Oct
	3	110	10	2	Mizmar Dual
	4	110	127	2	Whistle 2
B67		111	0	2	Fiddle
	1	111	127	2	Bottleblow
B68		112	0	2	Shanai
	1	112	1	2	Shanai 2
	2	112	8	2	Pungi
	3	112	16	2	Hichiriki
	4	112	127	2	Breathpipe
B71		113	0	2	Tinkle Bell
	1	113	8	2	Bonang
	2	113	9	2	Gender
	3	113	10	2	GamelanGong
	4	113	11	2	St.Gamelan
	5	113	16	2	RAMA Cymbal
	6	113	127	2	Timpani
B72		114	0	2	Agogo
	1	114	8	2	Atarigane
	2	114	127	2	Melodic Tom
B73		115	0	2	Steel Drums
	1	115	127	2	Deep Snare

GBN	Var	PC	CC00	CC32	Name
B74		116	0	2	Woodblock
	1	116	8	2	Castanets
	2	116	127	2	Elec Perc 1
B75		117	0	2	Taiko
	1	117	8	2	Concert BD
	2	117	127	2	Elec Perc 2
B76		118	0	2	Melo. Tom 1
	1	118	1	2	Real Tom
	2	118	8	2	Melo. Tom 2
	3	118	9	2	Rock Tom
	4	118	127	2	Taiko
B77		119	0	2	Synth Drum
	1	119	8	2	808 Tom
	2	119	9	2	Elec Perc
	3	119	127	2	Taiko Rim
B78		120	0	2	Reverse Cym
	1	120	1	2	ReverseCym2
	2	120	8	2	Rev.Snare 1
	3	120	9	2	Rev.Snare 2
	4	120	16	2	Rev.Kick 1
	5	120	17	2	Rev.ConBD
	6	120	24	2	Rev.Tom 1
	7	120	25	2	Rev.Tom 2
	8	120	127	2	Cymbal
B81		121	0	2	Gt.FretNoiz
	1	121	1	2	Gt.CutNoise
	2	121	2	2	String Slap
	3	121	3	2	Gt.CutNz. 2
	4	121	4	2	Dist.CutNz.
	5	121	5	2	Bass Slide
	6	121	6	2	Pick Scrape
	7	121	127	2	Castanets
B82		122	0	2	BreathNoise
	1	122	1	2	Fl.KeyClick
	2	122	127	2	Triangle
B83		123	0	2	Seashore
	1	123	1	2	Rain
	2	123	2	2	Thunder
	3	123	3	2	Wind
	4	123	4	2	Stream
	5	123	5	2	Bubble
	6	123	127	2	Orche Hit
B84		124	0	2	Bird
	1	124	1	2	Dog
	2	124	2	2	HorseGallop
	3	124	3	2	Bird 2
	4	124	4	2	Kitty
	5	124	5	2	Growl
	6	124	127	2	Telephone
B85		125	0	2	Telephone 1
	1	125	1	2	Telephone 2
	2	125	2	2	Creaking
	3	125	3	2	Door
	4	125	4	2	Scratch
	5	125	5	2	Wind Chimes
	6	125	7	2	Scratch 2
	7	125	127	2	Bird Tweet
B86		126	0	2	Helicopter
	1	126	1	2	Car-Engine
	2	126	2	2	Car-Stop
	3	126	3	2	Car-Pass
	4	126	4	2	Car-Crash
	5	126	5	2	Siren
	6	126	6	2	Train
	7	126	7	2	Jetplane
	8	126	8	2	Starship
	9	126	9	2	Burst Noise
	10	126	127	2	OneNote Jam
B87		127	0	2	Applause
	1	127	1	2	Laughing
	2	127	2	2	Screaming
	3	127	3	2	Punch
	4	127	4	2	Heart Beat
	5	127	5	2	Footsteps
	6	127	6	2	Applause 2
	7	127	127	2	Water Bell
B88		128	0	2	Gun Shot
	1	128	1	2	Machine Gun
	2	128	2	2	Lasergun
	3	128	3	2	Explosion
	4	128	127	2	Jungle Tune

Mapa de Tones 1

GBN	Var	PC	CC00	CC32	Name
A11		1	0	1	Piano 1
	1	1	8	1	Piano 1w
	2	1	16	1	Piano 1d
	3	1	126	1	Piano 2
	4	1	127	1	Acou Piano1
A12		2	0	1	Piano 2
	1	2	8	1	Piano 2w
	2	2	126	1	Piano 2
	3	2	127	1	Acou Piano2
A13		3	0	1	Piano 3
	1	3	8	1	Piano 3w
	2	3	126	1	Piano 2
	3	3	127	1	Acou Piano3
A14		4	0	1	Honky-tonk
	1	4	8	1	HonkyTonk w
	2	4	126	1	Honky-tonk
	3	4	127	1	Elec Piano1
A15		5	0	1	E.Piano 1
	1	5	8	1	Detuned EP1
	2	5	16	1	E.Piano 1v
	3	5	24	1	60s E.Piano
	4	5	126	1	Piano 1
	5	5	127	1	Elec Piano2
A16		6	0	1	E.Piano 2
	1	6	8	1	Detuned EP2
	2	6	16	1	E.Piano 2v
	3	6	126	1	Piano 2
	4	6	127	1	Elec Piano3
A17		7	0	1	Harpsichord
	1	7	8	1	Coupled Hps
	2	7	16	1	Harpsi.w
	3	7	24	1	Harpsi.o
	4	7	126	1	Piano 2
	5	7	127	1	Elec Piano4
A18		8	0	1	Clav.
	1	8	126	1	E.Piano 1
	2	8	127	1	Honkytonk
A21		9	0	1	Celesta
	1	9	126	1	Detuned EP1
	2	9	127	1	Elec Org 1
A22		10	0	1	Glockenspl
	1	10	126	1	E.Piano 2
	2	10	127	1	Elec Org 2
A23		11	0	1	Music Box
	1	11	126	1	Steel Gt.
	2	11	127	1	Elec Org 3
A24		12	0	1	Vibraphone
	1	12	8	1	Vib.w
	2	12	126	1	Steel Gt.
	3	12	127	1	Elec Org 4
A25		13	0	1	Marimba
	1	13	8	1	Marimba w
	2	13	126	1	12-str.Gt
	3	13	127	1	Pipe Org 1
A26		14	0	1	Xylophone
	1	14	126	1	Funk Gt.
	2	14	127	1	Pipe Org 2
A27		15	0	1	Tubularbell
	1	15	8	1	Church Bell
	2	15	9	1	Carillon
	3	15	126	1	Muted Gt.
	4	15	127	1	Pipe Org3
A28		16	0	1	Santur
	1	16	126	1	Slap Bass 1
	2	16	127	1	Accordion
A31		17	0	1	Organ 1
	1	17	8	1	Detuned Or1
	2	17	16	1	60's Organ1
	3	17	32	1	Organ 4
	4	17	126	1	Slap Bass 1
	5	17	127	1	Harpsi 1
A32		18	0	1	Organ 2
	1	18	8	1	Detuned Or2
	2	18	32	1	Organ 5
	3	18	126	1	Slap Bass 1
	4	18	127	1	Harpsi 2
A33		19	0	1	Organ 3
	1	19	126	1	Slap Bass 1
	2	19	127	1	Harpsi 3
A34		20	0	1	Church Org1
	1	20	8	1	Church Org2
	2	20	16	1	Church Org3
	3	20	126	1	Slap Bass 2
	4	20	127	1	Clavi 1
A35		21	0	1	Reed Organ
	1	21	126	1	Slap Bass 2
	2	21	127	1	Clavi 2
A36		22	0	1	Accordion F
	1	22	8	1	Accordion I
	2	22	126	1	Slap Bass 2
	3	22	127	1	Clavi 3
A37		23	0	1	Harmonica
	1	23	126	1	Slap Bass 2
	2	23	127	1	Celesta 1
A38		24	0	1	Bandoneon
	1	24	126	1	Fingered Bs
	2	24	127	1	Celesta 2
A41		25	0	1	Nylon Gt.
	1	25	8	1	Ukulele
	2	25	16	1	Nylon Gt.o
	3	25	32	1	Nylon Gt.2
	4	25	126	1	Fingered Bs
	5	25	127	1	Syn Brass 1
A42		26	0	1	Steel Gt.
	1	26	8	1	12-str.Gt
	2	26	16	1	Mandolin
	3	26	126	1	Picked Bass
	4	26	127	1	Syn Brass 2
A43		27	0	1	Jazz Gt.
	1	27	8	1	Hawaiian Gt
	2	27	126	1	Picked Bass
	3	27	127	1	Syn Brass3
A44		28	0	1	Clean Gt.
	1	28	8	1	Chorus Gt.
	2	28	126	1	Fretless Bs
	3	28	127	1	Syn Brass4
A45		29	0	1	Muted Gt.
	1	29	8	1	Funk Gt.
	2	29	16	1	Funk Gt.2
	3	29	126	1	Acoustic Bs
	4	29	127	1	Syn Bass 1
A46		30	0	1	OverdriveGt
	1	30	126	1	Choir Aahs
	2	30	127	1	Syn Bass 2
A47		31	0	1	Dist.Gt.
	1	31	8	1	Feedback Gt
	2	31	126	1	Choir Aahs
	3	31	127	1	Syn Bass3
A48		32	0	1	Gt.Harmonix
	1	32	8	1	Gt.Feedback
	2	32	126	1	Choir Aahs
	3	32	127	1	Syn Bass4
A51		33	0	1	Acoustic Bs
	1	33	126	1	Choir Aahs
	2	33	127	1	Fantasy
A52		34	0	1	Fingered Bs
	1	34	126	1	SlowStrings
	2	34	127	1	Harmo Pan
A53		35	0	1	Picked Bass
	1	35	126	1	Strings
	2	35	127	1	Chorale
A54		36	0	1	Fretless Bs
	1	36	126	1	SynStrings3
	2	36	127	1	Glasses
A55		37	0	1	Slap Bass 1
	1	37	126	1	SynStrings3
	2	37	127	1	Soundtrack
A56		38	0	1	Slap Bass 2
	1	38	126	1	Organ 1
	2	38	127	1	Atmosphere
A57		39	0	1	Syn.Bass 1
	1	39	1	1	Syn.Bass101
	2	39	8	1	Syn.Bass 3
	3	39	126	1	Organ 1
	4	39	127	1	Warm Bell
A58		40	0	1	Syn.Bass 2
	1	40	8	1	Syn.Bass 4
	2	40	16	1	Rubber Bass
	3	40	126	1	Organ 1
	4	40	127	1	Funny Vox
A61		41	0	1	Violin
	1	41	8	1	Slow Violin
	2	41	126	1	Organ 2
	3	41	127	1	Echo Bell
A62		42	0	1	Viola
	1	42	126	1	Organ 1
	2	42	127	1	Ice Rain
A63		43	0	1	Cello
	1	43	126	1	Organ 1
	2	43	127	1	Oboe 2001
A64		44	0	1	Contrabass
	1	44	126	1	Organ 2
	2	44	127	1	Echo Pan
A65		45	0	1	Tremolo Str
	1	45	126	1	Organ 2
	2	45	127	1	Doctor Solo
A66		46	0	1	Pizzicato
	1	46	126	1	Organ 2
	2	46	127	1	School Daze
A67		47	0	1	Harp
	1	47	126	1	Trumpet
	2	47	127	1	Bellsinger
A68		48	0	1	Timpani
	1	48	126	1	Trumpet
	2	48	127	1	Square Wave
A71		49	0	1	Strings
	1	49	8	1	Orchestra
	2	49	126	1	Trombone
	3	49	127	1	Str Sect 1
A72		50	0	1	SlowStrings
	1	50	126	1	Trombone
	2	50	127	1	Str Sect 2
A73		51	0	1	SynStrings1
	1	51	8	1	SynStrings3
	2	51	126	1	Trombone
	3	51	127	1	Str Sect3
A74		52	0	1	SynStrings2
	1	52	126	1	Trombone
	2	52	127	1	Pizzicato
A75		53	0	1	Choir Aahs
	1	53	32	1	Choir Aahs2
	2	53	126	1	Trombone
	3	53	127	1	Violin 1
A76		54	0	1	Voice Oohs
	1	54	126	1	Trombone
	2	54	127	1	Violin 2
A77		55	0	1	SynVox
	1	55	126	1	Alto Sax
	2	55	127	1	Cello 1
A78		56	0	1	Orchest.Hit
	1	56	126	1	Tenor Sax
	2	56	127	1	Cello 2
A81		57	0	1	Trumpet
	1	57	126	1	BaritoneSax
	2	57	127	1	Contrabass
A82		58	0	1	Trombone
	1	58	1	1	Trombone 2
	2	58	126	1	Alto Sax
	3	58	127	1	Harp 1
A83		59	0	1	Tuba
	1	59	126	1	Brass 1
	2	59	127	1	Harp 2
A84		60	0	1	MuteTrumpet
	1	60	126	1	Brass 1
	2	60	127	1	Guitar 1

GBN	Var	PC	CC00	CC32	Name
A85		61	0	1	French Horn
	1	61	1	1	Fr.Horn 2
	2	61	126	1	Brass 2
	3	61	127	1	Guitar 2
A86		62	0	1	Brass 1
	1	62	8	1	Brass 2
	2	62	126	1	Brass 2
	3	62	127	1	Elec Gtr 1
A87		63	0	1	Syn.Brass 1
	1	63	8	1	Syn.Brass 3
	2	63	16	1	Analog Brs1
	3	63	126	1	Brass 1
	4	63	127	1	Elec Gtr 2
A88		64	0	1	Syn.Brass 2
	1	64	8	1	Syn.Brass 4
	2	64	16	1	Analog Brs2
	3	64	126	1	Orchest.Hit
	4	64	127	1	Sitar
B11		65	0	1	Soprano Sax
	1	65	127	1	Acou Bass 1
B12		66	0	1	Alto Sax
	1	66	127	1	Acou Bass 2
B13		67	0	1	Tenor Sax
	1	67	127	1	Elec Bass 1
B14		68	0	1	BaritoneSax
	1	68	127	1	Elec Bass 2
B15		69	0	1	Oboe
	1	69	127	1	Slap Bass 1
B16		70	0	1	EnglishHorn
	1	70	127	1	Slap Bass 2
B17		71	0	1	Bassoon
	1	71	127	1	Fretless 1
B18		72	0	1	Clarinet
	1	72	127	1	Fretless 2
B21		73	0	1	Piccolo
	1	73	127	1	Flute 1
B22		74	0	1	Flute
	1	74	127	1	Flute 2
B23		75	0	1	Recorder
	1	75	127	1	Piccolo 1
B24		76	0	1	Pan Flute
	1	76	127	1	Piccolo 2
B25		77	0	1	Bottle Blow
	1	77	127	1	Recorder
B26		78	0	1	Shakuhachi
	1	78	127	1	Pan Pipes
B27		79	0	1	Whistle
	1	79	127	1	Sax 1
B28		80	0	1	Ocarina
	1	80	127	1	Sax 2
B31		81	0	1	Square Wave
	1	81	1	1	Square
	2	81	8	1	Sine Wave
	3	81	127	1	Sax 3
B32		82	0	1	Saw Wave
	1	82	1	1	Saw
	2	82	8	1	Doctor Solo
	3	82	127	1	Sax 4
B33		83	0	1	SynCalliope
	1	83	127	1	Clarinet 1
B34		84	0	1	ChifferLead
	1	84	127	1	Clarinet 2
B35		85	0	1	Charang
	1	85	127	1	Oboe
B36		86	0	1	Solo Vox
	1	86	127	1	Engl Horn
B37		87	0	1	5th Saw
	1	87	127	1	Bassoon
B38		88	0	1	Bass & Lead
	1	88	127	1	Harmonica
B41		89	0	1	Fantasia
	1	89	127	1	Trumpet 1
B42		90	0	1	Warm Pad
	1	90	127	1	Trumpet 2
B43		91	0	1	Polysynth
	1	91	127	1	Trombone 1
B44		92	0	1	Space Voice
	1	92	127	1	Trombone 2
B45		93	0	1	Bowed Glass
	1	93	127	1	Fr Horn 1
B46		94	0	1	Metal Pad
	1	94	127	1	Fr Horn 2
B47		95	0	1	Halo Pad
	1	95	127	1	Tuba
B48		96	0	1	Sweep Pad
	1	96	127	1	Brs Sect 1
B51		97	0	1	Ice Rain
	1	97	127	1	Brs Sect 2
B52		98	0	1	Soundtrack
	1	98	127	1	Vibe 1
B53		99	0	1	Crystal
	1	99	1	1	Syn Mallet
	2	99	127	1	Vibe 2
B54		100	0	1	Atmosphere
	1	100	127	1	Syn Mallet
B55		101	0	1	Brightness
	1	101	127	1	Windbell
B56		102	0	1	Goblin
	1	102	127	1	Glock
B57		103	0	1	Echo Drops
	1	103	1	1	Echo Bell
	2	103	2	1	Echo Pan
	3	103	127	1	Tube Bell
B58		104	0	1	Star Theme
	1	104	127	1	Xylophone
B61		105	0	1	Sitar
	1	105	1	1	Sitar 2
	2	105	127	1	Marimba
B62		106	0	1	Banjo
	1	106	127	1	Koto
B63		107	0	1	Shamisen
	1	107	127	1	Sho
B64		108	0	1	Koto
	1	108	8	1	Taisho Koto
	2	108	127	1	Shakuhachi
B65		109	0	1	Kalimba
	1	109	127	1	Whistle 1
B66		110	0	1	Bagpipe
	1	110	127	1	Whistle 2
B67		111	0	1	Fiddle
	1	111	127	1	Bottleblow
B68		112	0	1	Shanai
	1	112	127	1	Breathpipe
B71		113	0	1	Tinkle Bell
	1	113	127	1	Timpani
B72		114	0	1	Agogo
	1	114	127	1	Melodic Tom
B73			115	0	1Steel Drums
	1	115	127	1	Deep Snare
B74		116	0	1	Woodblock
	1	116	8	1	Castanets
	2	116	127	1	Elec Perc 1
B75		117	0	1	Taiko
	1	117	8	1	Concert BD
	2	117	127	1	Elec Perc 2
B76		118	0	1	Melo. Tom 1
	1	118	8	1	Melo. Tom 2
	2	118	127	1	Taiko
B77		119	0	1	Synth Drum
	1	119	8	1	808 Tom
	2	119	9	1	Elec Perc
	3	119	127	1	Taiko Rim
B78		120	0	1	Reverse Cym
	1	120	127	1	Cymbal
B81		121	0	1	Gt.FretNoiz
	1	121	1	1	Gt.CutNoise
	2	121	2	1	String Slap
	3	121	127	1	Castanets
B82		122	0	1	BreathNoise
	1	122	1	1	Fl.KeyClick
	2	122	127	1	Triangle
B83		123	0	1	Seashore
	1	123	1	1	Rain
	2	123	2	1	Thunder
	3	123	3	1	Wind
	4	123	4	1	Stream
	5	123	5	1	Bubble
	6	123	127	1	Orche Hit
B84		124	0	1	Bird
	1	124	1	1	Dog
	2	124	2	1	HorseGallop
	3	124	3	1	Bird 2
	4	124	127	1	Telephone
B85		125	0	1	Telephone 1
	1	125	1	1	Telephone 2
	2	125	2	1	Creaking
	3	125	3	1	Door
	4	125	4	1	Scratch
	5	125	5	1	Wind Chimes
	6	125	127	1	Bird Tweet
B86		126	0	1	Helicopter
	1	126	1	1	Car-Engine
	2	126	2	1	Car-Stop
	3	126	3	1	Car-Pass
	4	126	4	1	Car-Crash
	5	126	5	1	Siren
	6	126	6	1	Train
	7	126	7	1	Jetplane
	8	126	8	1	Starship
	9	126	9	1	Burst Noise
	10	126	127	1	OneNote Jam
B87		127	0	1	Applause
	1	127	1	1	Laughing
	2	127	2	1	Screaming
	3	127	3	1	Punch
	4	127	4	1	Heart Beat
	5	127	5	1	Footsteps
	6	127	127	1	Water Bell
B88		128	0	1	Gun Shot
	1	128	1	1	Machine Gun
	2	128	2	1	Lasergun
	3	128	3	1	Explosion
	4	128	127	1	Jungle Tune

18.2 Grupos de percusión

	VA-7 Kits	PC: 1 [CC32: 4]	PC: 2 [CC32: 4]	PC: 3 [CC32: 4]	PC: 4 [CC32: 4]	PC: 5 [CC32: 4]	PC: 6 [CC32: 4]	PC: 9 [CC32: 4]	PC: 10 [CC32: 4]	PC: 11 [CC32: 4]	PC: 12 [CC32: 4]
		STANDARD 1	STANDARD 2	STANDARD L/R	V-Pop1St	V-R&B	V-Fiesta	ROOM	HIP HOP	STANDARD 1	TECHNO
C–1	0	Std.1 Kick1	Std.1 Kick1	---	HipHop BD1	HipHop BD1	HipHop BD1	Std.1 Kick1	Elec Kick 2	Elec Kick 2	Elec Kick 2
	1	Std.1 Kick2	Std.1 Kick2	---	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	Std.1 Kick2	Elec Kick 1	Elec Kick 1	Elec Kick 1
	2	Std.2 Kick1	Std.2 Kick1	---	Mex_Kik36	Mex_Kik36	Mex_Kik36	Std.2 Kick1	CR78 BD 1	CR78 BD 1	CR78 BD 1
	3	Std2 Kick2	Std2 Kick2	---	85RmBsDrum1B	85RmBsDrum1B	85RmBsDrum1B	Std2 Kick2	CR78 BD 2	CR78 BD 2	CR78 BD 2
	4	Kick 1	Kick 1	---	85RmBsDrum2B	85RmBsDrum2B	85RmBsDrum2B	Kick 1	TR-606 BD1	TR-606 BD1	TR-606 BD1
	5	Kick 2	Kick 2	---	909 BD	909 BD	909 BD	Kick 2	TR-707 BD	TR-707 BD	TR-707 BD
	6	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	---	909 BD 2	909 BD 2	909 BD 2	Jazz Kick 1	808 Kick	808 Kick	808 Kick
	7	Jazz Kick 2	Jazz Kick 2	---	Jngl BD 2	Jngl BD 2	Jngl BD 2	Jazz Kick 2	TR-808 Kick	TR-808 Kick	TR-808 Kick
	8	Room Kick 1	Room Kick 1	---	HipHop BD	HipHop BD	HipHop BD	Room Kick 1	808 BD	808 BD	808 BD
	9	Room Kick 2	Room Kick 2	---	HipHop BD 2	HipHop BD 2	HipHop BD 2	Room Kick 2	TR-909 Kick	TR-909 Kick	TR-909 Kick
	10	Power Kick1	Power Kick1	---	85StBsDrum1B	85StBsDrum1B	85StBsDrum1B	Power Kick1	Dance Kick 2	Dance Kick 2	Dance Kick 2
	11	Power Kick2	Power Kick2	---	NewJzKik	NewJzKik	NewJzKik	Power Kick2	909 Comp BD	909 Comp BD	909 Comp BD
C0	12	Elec Kick 2	Elec Kick 2	---	NewRockKik	NewRockKik	NewRockKik	Elec Kick 2	TR-909 BD2	TR-909 BD2	TR-909 BD2
	13	Elec Kick 1	Elec Kick 1	---	CymbalRoll	CymbalRoll	CymbalRoll	Elec Kick 1	HipHop BD2	HipHop BD2	HipHop BD2
	14	TR-808 Kick	TR-808 Kick	---	NewRkCStkMn	NewRkCStkMn	NewRkCStkMn	TR-808 Kick	JungleBD Set	JungleBD Set	JungleBD Set
	15	TR-909 Kick	TR-909 Kick	---	85RmSnare1B	85RmSnare1B	85RmSnare1B	TR-909 Kick	Techno BD1	Techno BD1	Techno BD1
	16	Dance Kick 2	Dance Kick 2	---	85RmSnare2B	85RmSnare2B	85RmSnare2B	Dance Kick 2	Bounce	Bounce	Bounce
	17	Voice One	Voice One	Voice One	85StSnare1B	85StSnare1B	85StSnare1B	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One
	18	Voice Two	Voice Two	Voice Two	85StSnare2B	85StSnare2B	85StSnare2B	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two
	19	Voice Three	Voice Three	Voice Three	NewJzSn2	NewJzSn2	NewJzSn2	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three
	20	85Rm BsDrum1	---	---	NewJzSn1	NewJzSn1	NewJzSn1	85St BsDrum1	Jngl BD	HipHop BD 2	909 BD
	21	85Rm BsDrum2	---	---	NewR&BSn	NewR&BSn	NewR&BSn	85St BsDrum2	Jngl BD 2	HipHop BD	Fat BD
	22	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	NewRockSn2mn	NewRockSn2mn	NewRockSn2mn	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep
	23	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	NewRockSn1mn	NewRockSn1mn	NewRockSn1mn	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep
C1	24	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	IPopSn38mn	IPopSn38mn	IPopSn38mn	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr
	25	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	IPopGstS39mn	IPopGstS39mn	IPopGstS39mn	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll
	26	FingerSnaps2	Finger Snap	FingerSnaps2	IPopSn38mn	IPopSn38mn	IPopSn38mn	Finger Snap	FingerSnaps2	FingerSnaps2	FingerSnaps2
	27	High-Q	High-Q	High-Q	FingerSnaps2	FingerSnaps2	FingerSnaps2	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q
	28	Slap	Slap	Slap	707 Claps	707 Claps	707 Claps	Slap	Slap	Slap	Slap
	29	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	808clap	808clap	808clap	ScratchPush	Scrtch Push2	Scrtch Push2	Scrtch Push2
	30	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	Hand clap2	Hand clap2	Hand clap2	ScratchPull	Scrtch Pull2	Scrtch Pull2	Scrtch Pull2
	31	Sticks	Sticks	Sticks	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks
	32	SquareClick	SquareClick	SquareClick	IPopPHat32	IPopPHat32	Mex_PHat32	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick
	33	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	GospelHClp1	GospelHClp1	GospelHClp1	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click
	34	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	IPopSRll30st	IPopSRll30mn	Mex_SnrRol34	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell
	35	BsDrum1	Std2 Kick2	85StBsDrum1B	IPopKik35	IPopKik35	Mex_Kik35	85Rm BsDrum1	HipHop BD 2	Jngl BD	808 BD
C2	36	85St BsDrum2	Std.2 Kick1	85StBsDrum2B	IPopKik36	IPopKik36	Mex_Kik36	85Rm BsDrum2	HipHop BD	Jngl BD 2	909 BD 2
	37	Side Stick	Side Stick	Side Stick	IPopCStk37st	IPopCStk37mn	IPopCStk37mn	Side Stick	808 Rimshot	Jngl SD Rim	909 SD Rim
	38	85St Snare2	Std.2 Snare1	85StSnare2B	IPopSn38st	NewR&BSn	Mex_Snr38	85Rm Snare2	LoFi SD 1	HipHop SD 1	606 SD 2
	39	909 HandClap	808clap	909 HandClap	IPopGstS39st	NewR&BSnGst	Mex_GstS39	808clap	707 Claps	R&B Claps 1	909 Claps
	40	85St Snare1	Std.2 Snare2	85StSnare1B	IPopSn40st	IPopSn40mn	Mex_Snr40	85Rm Snare1	LoFi SD 2	Jngl SD	Techno SD
	41	85St Tom16	Real Tom 6	85StTom16B	IPopTomLFl41	IPopTomLFl41	IPopTomLFl41	Room Tom 5	85Jz Tom16	909 Tom	606 Dist.Tom
	42	85St ClsHat	Jazz Clsd.HH	85StClsHatB	IPopHat1_42	IPopHat1_42	Mex_Hat1_42	85Rm ClsHat	Room Chh	606 CH	TR-707 HH-c
	43	85St Tom16	Real Tom 6	85StTom16B	IPopTomL43	IPopTomL43	IPopTomL43	Room Tom 5	85Jz Tom16	909 Tom	606 Dist.Tom
	44	Pedal HiHat2	Pedal HiHat	Pedal HiHat2	IPopHat2_44	IPopHat2_44	Mex_Hat2_44	Pedal HiHat	Pedal HiHat	Jungle HH	CR-78 chh
	45	85St Tom12	Real Tom 4	85StTom12B	IPopTomMFl45	IPopTomMFl45	IPopTomMFl45	Room Tom 2	85Jz Tom13	909 Tom	606 Dist.Tom
	46	85St OpenHat	Jazz Open HH	85StOpenHatB	IPopHat3_46	IPopHat3_46	Mex_Hat3_46	85Rm OpenHat	R8 Ohh2	606 HiHat Op	909 OH
	47	85St Tom12	Real Tom 4	85StTom12B	IPopTomM47	IPopTomM47	IPopTomM47	Room Tom 2	85Jz Tom13	909 Tom	606 Dist.Tom
C3	48	85St Tom10	Real Tom 1	85StTom10B	IPopTomHFl48	IPopTomHFl48	IPopTomHFl48	Room Tom 2	85Jz Tom12	909 Tom	606 Dist.Tom
	49	85St CrsCym1	Crash Cym.1	85StCrsCym1B	IPopCyml2_52	IPopCym1_49	IPopCym1_49	85Rm CrsCym1	909 Crash	Jngl Crash	909 Crash
	50	85St Tom10	Real Tom 1	85StTom10B	IPopTomH50	IPopTomH50	IPopTomH50	Room Tom 2	85Jz Tom12	909 Tom	606 Dist.Tom
	51	85St RdCym	Ride Cymbal	85StRdCymB	IPopRd1_51	IPopRd1_51	IPopRd1_51	85Rm RdCym	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal
	52	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	IPopCym1_49	IPopCyml2_52	IPopCyml2_52	ChinaCymbal	ReverseCymbl	ReverseCymbl	ReverseCymbl
	53	85St RdBell	Ride Bell	85StRdBellB	IPopRd2_55	IPopRd2_55	IPopRd2_55	85Rm RdBell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell
	54	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Shake Tamb	Shake Tamb	Shake Tamb
	55	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.
	56	Cowbell	Cowbell Snare	Cowbell	ChaChaCBell	ChaChaCBell	ChaChaCBell	Cowbell	808cowbe	808cowbe	808cowbe
	57	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	NewRkCrCym2	NewRkCrCym2	NewRkCrCym2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	909 Crash
	58	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap
	59	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	NewRkRdCym1	NewRkRdCym1	NewRkRdCym1	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal
C4	60	Bongo High	Bongo High	Bongo High	NewHiBongo	NewHiBongo	NewHiBongo	Bongo High	Bongo High	Bongo High	CR78 HiBongo
	61	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	NewLoBongo	NewLoBongo	NewLoBongo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	CR78 LoBongo
	62	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	NewCongaSlp	NewCongaSlp	NewCongaSlp	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	808 Conga
	63	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	NewCongaOp	NewCongaOp	NewCongaOp	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	808 Conga
	64	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	NewLoConga	NewLoConga	NewLoConga	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	808 Conga
	65	High Timbale	High Timbale	High Timbale	NewTmblHi	NewTmblHi	NewTmblHi	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale
	66	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	NewTmblLo	NewTmblLo	NewTmblLo	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale
	67	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
	68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
	69	Cabasa	Cabasa	Cabasa	NewShaker2	NewShaker2	NewShaker2	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa
	70	Maracas	Maracas	Maracas	NewShaker1	NewShaker1	NewShaker1	Maracas	808marac	808marac	808marac
	71	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle
C5	72	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle
	73	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	NewQuide1	NewQuide1	NewQuide1	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro
	74	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	NewQuide2	NewQuide2	NewQuide2	Long Guiro	CR78 Guiro	CR78 Guiro	CR78 Guiro
	75	Claves	Claves	Claves	NewClaves	NewClaves	NewClaves	Claves	808clave	808clave	808clave
	76	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
	77	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
	78	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Hoo	Hoo	Hoo
	79	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Hoo	Hoo	Hoo
	80	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl
	81	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl
	82	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker 2	Jngl Shaker	626 Shaker
	83	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell
C6	84	Bell Tree	Bar Chimes	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree
	85	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets
	86	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo
	87	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo
	88	Applause 2	Applause 2	Applause 2	CRcir	CRcir	CRcir	Applause 2	Small Club	Small Club	Applause 2
	89	---	---	---	NewTmblHiFlm	NewTmblHiFlm	NewTmblHiFlm	---	HipHop SD 2	Jngl BD Roll	Dance SD
	90	---	---	---	NewTmblLoFlm	NewTmblLoFlm	NewTmblLoFlm	---	LoFi SD Rim	Jngl SD Roll	House SD
	91	---	---	---	NewTmblPHS	NewTmblPHS	NewTmblPHS	---	HipHop Claps	606 SD 2	Rock SD Dry
	92	---	---	---	NewShekere1	NewShekere1	NewShekere1	---	85St Snare1	Dance SD	Jngl SD
	93	---	---	---	NewShekere2	NewShekere2	NewShekere2	---	85St Snare2	Techno SD	LoFi SD 1
	94	---	---	---	NHBngoMute	NHBngoMute	NHBngoMute	---	85Rm Snare1	House SD	LoFi SD 2
	95	85Rm Snare2	---	85St BsDrum1	NewLBngoMute	NewLBngoMute	NewLBngoMute	85St Snare2	85Rm Snare2	Rock SD Dry	HipHop SD 1
C7	96	85Rm Snare1	---	85St BsDrum2	CajonHi	CajonHi	CajonHi	85St Snare1	Dance SD	LoFi SD 1	HipHop SD 2

		PC: 1 [CC32: 4] STANDARD 1	PC: 2 [CC32: 4] STANDARD 2	PC: 3 [CC32: 4] STANDARD L/R	PC: 4 [CC32: 4] V-Pop1St	PC: 5 [CC32: 4] V-R&B	PC: 6 [CC32: 4] V-Fiesta	PC: 9 [CC32: 4] ROOM	PC: 10 [CC32: 4] HIP HOP	PC: 11 [CC32: 4] STANDARD 1	PC: 12 [CC32: 4] TECHNO
(C7)	(96)	(85Rm Snare1)	---	(85St BsDrum2)	(CajonHi)	(CajonHi)	(CajonHi)	(85St Snare1)	(Dance SD)	(LoFi SD 1)	(HipHop SD 2)
	97	Std.1 Snare1	Std.1 Snare1	85St CrsCym1	CajonHiFlm	CajonHiFlm	CajonHiFlm	Std.1 Snare1	Techno Hit	Techno Hit	Techno Hit
	98	Std.1 Snare2	Std.1 Snare2	85St Snare2	CajonLo	CajonLo	CajonLo	Std.1 Snare2	Philly Hit	Philly Hit	Philly Hit
	99	Std.2 Snare1	Std.2 Snare1	85St RdCym	CajonLoFlm	CajonLoFlm	CajonLoFlm	Std.2 Snare1	Shock Wave	Shock Wave	Shock Wave
	100	Std.2 Snare2	Std.2 Snare2	85St Snare1	FlmncoHClp1	FlmncoHClp1	FlmncoHClp1	Std.2 Snare2	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave
	101	Tight Snare	Tight Snare	85St Tom16	FlmncoHClp1	FlmncoHClp1	FlmncoHClp1	Tight Snare	Bam Hit	Bam Hit	Bam Hit
	102	Standard SN1	Standard SN1	85St ClsHat	BongoCowBell	BongoCowBell	BongoCowBell	Standard SN1	Bim Hit	Bim Hit	Bim Hit
	103	LD Snare M	LD Snare M	85St Tom12	AfHey	AfHey	AfHey	LD Snare M	TapeRewind	TapeRewind	TapeRewind
	104	LD Snare C	LD Snare C	85St RdBell	MamboCowBell	MamboCowBell	MamboCowBell	LD Snare C	Phono Noise	Phono Noise	Phono Noise
	105	Jazz Snare 1	Jazz Snare 1	85St Tom10	MexFVox2	MexFVox2	MexFVox2	Jazz Snare 1	Dance Snare1	Dance Snare1	Dance Snare1
	106	Jazz Snare 2	Jazz Snare 2	85St OpenHat	AfFoots	AfFoots	AfFoots	Jazz Snare 2	Power Snare2	Power Snare2	Power Snare2
	107	Room Snare 1	Room Snare 1	85StBsDrum1P	MexFVox1	MexFVox1	MexFVox1	Room Snare 1	Elec Snare 1	Elec Snare 1	Elec Snare 1
C8	108	Room Snare 2	Room Snare 2	85StBsDrum2P	MexMVox1	MexMVox1	MexMVox1	Room Snare 2	Dance Snare2	Dance Snare2	Dance Snare2
	109	Dance Snare1	Dance Snare1	85StCrsCym1P	YodelFVox1	YodelFVox1	YodelFVox1	Dance Snare1	Elec Snare 2	Elec Snare 2	Elec Snare 2
	110	Power Snare1	Power Snare1	85StSnare2P	MexMVox2	MexMVox2	MexMVox2	Power Snare1	Elec. Snare	Elec. Snare	Elec. Snare
	111	Rev.Snare	Rev.Snare	85St RdCym P	YodelMVox1	YodelMVox1	YodelMVox1	Rev.Snare	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 3
	112	Power Snare2	Power Snare2	85St Snare1P	MexMVox3	MexMVox3	MexMVox3	Power Snare2	66sn260	66sn260	66sn260
	113	Elec Snare 1	Elec Snare 1	85St Tom16 P	FlmncoFVox1	FlmncoFVox1	FlmncoFVox1	Elec Snare 1	TR-707 SD	TR-707 SD	TR-707 SD
	114	Dance Snare2	Dance Snare2	85St ClsHatP	YodelFVox2	YodelFVox2	YodelFVox2	Dance Snare2	808 Snare 1	808 Snare 1	808 Snare 1
	115	Elec Snare 2	Elec Snare 2	85St Tom12 P	FlmncoFVox2	FlmncoFVox2	FlmncoFVox2	Elec Snare 2	808 Snare 2	808 Snare 2	808 Snare 2
	116	Elec. Snare	Elec. Snare	85St RdBellP	NewWhistle1	NewWhistle1	NewWhistle1	Elec. Snare	TR-808 SD2	TR-808 SD2	TR-808 SD2
	117	Elec Snare 3	Elec Snare 3	85St Tom10 P	FlmncoFVox3	FlmncoFVox3	FlmncoFVox3	Elec Snare 3	909 Snare 1	909 Snare 1	909 Snare 1
	118	TR-707 SD	TR-707 SD	85StOpenHatP	NewWhistle2	NewWhistle2	NewWhistle2	TR-707 SD	909 Snare 2	909 Snare 2	909 Snare 2
	119	808 Snare 1	808 Snare 1	---	FlmncoMVox1	FlmncoMVox1	FlmncoMVox1	808 Snare 1	909 SD 1	909 SD 1	909 SD 1
C9	120	808 Snare 2	808 Snare 2	---	FlmncoMVox2	FlmncoMVox2	FlmncoMVox2	808 Snare 2	TR-909 SD2	TR-909 SD2	TR-909 SD2
	121	909 Snare 1	909 Snare 1	---	BrazilVox1	BrazilVox1	BrazilVox1	909 Snare 1	Rap Snare	Rap Snare	Rap Snare
	122	909 Snare 2	909 Snare 2	---	FlmncoMVox3	FlmncoMVox3	FlmncoMVox3	909 Snare 2	JungleSD1	JungleSD1	JungleSD1
	123	Rap Snare	Rap Snare	---	BrazilVox2	BrazilVox2	BrazilVox2	Rap Snare	House SD	House SD	House SD
	124	JungleSD1	JungleSD1	---	BrazilVox3	BrazilVox3	BrazilVox3	JungleSD1	House Snare	House Snare	House Snare
	125	House SD	House SD	---	AfAahhh	AfAahhh	AfAahhh	House SD	House SD	House SD	House SD
	126	House Snare	House Snare	---	p33137v	p33137v	p33137v	House Snare	Voice Tah	Voice Tah	Voice Tah
G9	127	House SD	House SD	--	p33168v	p33168v	p33168v	House SD	Noise Slap	Noise Slap	Noise Slap

		PC: 13 [CC32: 4] ROOM L/R	PC: 14 [CC32: 4] HOUSE	PC: 17 [CC32: 4] POWER	PC: 18 [CC32: 4] V-Rock1St	PC: 19 [CC32: 4] V-Rock1St	PC: 25 [CC32: 4] ELECTRONIC	PC: 26 [CC32: 4] TR-808	PC: 27 [CC32: 4] DANCE	PC: 28 [CC32: 4] CR-78	PC: 29 [CC32: 4] TR-606
(C7)	(96)	(85Rm BsDrum2)	(Jngl SD)	(---)	(CajonHi)	(CajonHi)	(---)	(---)	(HipHop SD 2)	(---)	(---)
	97	85Rm CrsCym1	Techno Hit	Std.1 Snare1	CajonHiFlm	CajonHiFlm	Techno Hit	Techno Hit	Techno Hit	Techno Hit	Techno Hit
	98	85Rm Snare2	Philly Hit	Std.1 Snare2	CajonLo	CajonLo	Philly Hit	Philly Hit	Philly Hit	Philly Hit	Philly Hit
	99	85Rm RdCym	Shock Wave	Std.2 Snare1	CajonLoFlm	CajonLoFlm	Shock Wave	Shock Wave	Shock Wave	Shock Wave	Shock Wave
	100	85Rm Snare1	Lo Fi Rave	Std.2 Snare2	FlmncoHClp1	FlmncoHClp1	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave
	101	Room Tom 5	Bam Hit	Tight Snare	FlmncoHClp1	FlmncoHClp1	Bam Hit	Bam Hit	Bam Hit	Bam Hit	Bam Hit
	102	85Rm ClsHat	Bim Hit	Standard SN1	BongoCowBell	BongoCowBell	Bim Hit	Bim Hit	Bim Hit	Bim Hit	Bim Hit
	103	Room Tom 2	TapeRewind	LD Snare M	AfHey	AfHey	TapeRewind	TapeRewind	TapeRewind	TapeRewind	TapeRewind
	104	85Rm RdBell	Phono Noise	LD Snare C	MamboCowBell	MamboCowBell	Phono Noise	Phono Noise	Phono Noise	Phono Noise	Phono Noise
	105	Room Tom 2	Dance Snare1	Jazz Snare 1	MexFVox2	MexFVox2	Dance Snare1	Dance Snare1	Dance Snare1	Dance Snare1	Dance Snare1
	106	85Rm OpenHat	Power Snare2	Jazz Snare 2	AfFoots	AfFoots	Power Snare2	Power Snare2	Power Snare2	Power Snare2	Power Snare2
	107	85RmBsDrum1P	Elec Snare 1	Room Snare 1	MexFVox1	MexFVox1	Elec Snare 1	Elec Snare 1	Elec Snare 1	Elec Snare 1	Elec Snare 1
C8	108	85RmBsDrum2P	Dance Snare2	Room Snare 2	MexMVox1	MexMVox1	Dance Snare2	Dance Snare2	Dance Snare2	Dance Snare2	Dance Snare2
	109	85RmCrsCym1P	Elec Snare 2	Dance Snare1	YodelFVox1	YodelFVox1	Elec Snare 2	Elec Snare 2	Elec Snare 2	Elec Snare 2	Elec Snare 2
	110	85RmSnare2 P	Elec. Snare	Power Snare1	MexMVox2	MexMVox2	Elec. Snare	Elec. Snare	Elec. Snare	Elec. Snare	Elec. Snare
	111	85Rm RdCymP	Elec Snare 3	Rev.Snare	YodelMVox1	YodelMVox1	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 3
	112	85RmSnare1P	66sn260	Power Snare2	MexMVox3	MexMVox3	66sn260	66sn260	66sn260	66sn260	66sn260
	113	Room Tom 5 P	TR-707 SD	Elec Snare 1	FlmncoFVox1	FlmncoFVox1	TR-707 SD	TR-707 SD	TR-707 SD	TR-707 SD	TR-707 SD
	114	85Rm ClsHatP	808 Snare 1	Dance Snare2	YodelFVox2	YodelFVox2	808 Snare 1	808 Snare 1	808 Snare 1	808 Snare 1	808 Snare 1
	115	Room Tom 2 P	808 Snare 2	Elec Snare 2	FlmncoFVox2	FlmncoFVox2	808 Snare 2	808 Snare 2	808 Snare 2	808 Snare 2	808 Snare 2
	116	85Rm RdCymP	TR-808 SD2	Elec. Snare	NewWhistle1	NewWhistle1	TR-808 SD2	TR-808 SD2	TR-808 SD2	TR-808 SD2	TR-808 SD2
	117	Room Tom 2 P	909 Snare 1	Elec Snare 3	FlmncoFVox3	FlmncoFVox3	909 Snare 1	909 Snare 1	909 Snare 1	909 Snare 1	909 Snare 1
	118	85RmOpenHatP	909 Snare 2	TR-707 SD	NewWhistle2	NewWhistle2	909 Snare 2	909 Snare 2	909 Snare 2	909 Snare 2	909 Snare 2
	119	---	909 SD 1	808 Snare 1	FlmncoMVox1	FlmncoMVox1	909 SD 1	909 SD 1	909 SD 1	909 SD 1	909 SD 1
C9	120	---	TR-909 SD2	808 Snare 2	FlmncoMVox2	FlmncoMVox2	TR-909 SD2	TR-909 SD2	TR-909 SD2	TR-909 SD2	TR-909 SD2
	121	---	Rap Snare	909 Snare 1	BrazilVox1	BrazilVox1	Rap Snare	Rap Snare	Rap Snare	Rap Snare	Rap Snare
	122	---	JungleSD1	909 Snare 2	FlmncoMVox3	FlmncoMVox3	JungleSD1	JungleSD1	JungleSD1	JungleSD1	JungleSD1
	123	---	House SD	Rap Snare	BrazilVox2	BrazilVox2	House SD	House SD	House SD	House SD	House SD
	124	---	House Snare	JungleSD1	BrazilVox3	BrazilVox3	House Snare	House Snare	House Snare	House Snare	House Snare
	125	---	House SD	House SD	AfAahhh	AfAahhh	House SD	House SD	House SD	House SD	House SD
	126	---	Voice Tah	House Snare	p33137v	p33137v	Voice Tah	Voice Tah	Voice Tah	Voice Tah	Voice Tah
G9	127	---	Noise Slap	House SD	p33168v	p33168v	Noise Slap	Noise Slap	Noise Slap	Noise Slap	Noise Slap

		VA-7 Kits	PC: 13 [CC32: 4] ROOM L/R	PC: 14 [CC32: 4] HOUSE	PC: 17 [CC32: 4] POWER	PC: 18 [CC32: 4] V-Rock15t	PC: 19 [CC32: 4] V-Rock2St	PC: 25 [CC32: 4] ELECTRONIC	PC: 26 [CC32: 4] TR-808	PC: 27 [CC32: 4] DANCE	PC: 28 [CC32: 4] CR-78	PC: 29 [CC32: 4] TR-606
C–1	0		---	Elec Kick 2	Std.1 Kick1	HipHop BD1	HipHop BD1	Elec Kick 2	Elec Kick 2	Elec Kick 2	Elec Kick 2	Elec Kick 2
	1	1	---	Elec Kick 1	Std.1 Kick2	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	Elec Kick 1	Elec Kick 1	Elec Kick 1	Elec Kick 1	Elec Kick 1
	2		---	CR78 BD 1	Std.2 Kick1	Mex_Kik36	Mex_Kik36	CR78 BD 1	CR78 BD 1	CR78 BD 1	CR78 BD 1	CR78 BD 1
	3	3	---	CR78 BD 2	Std2 Kick2	85RmBsDrum1B	85RmBsDrum1B	CR78 BD 2	CR78 BD 2	CR78 BD 2	CR78 BD 2	CR78 BD 2
	4		---	TR-606 BD1	Kick 1	85RmBsDrum2B	85RmBsDrum2B	TR-606 BD1	TR-606 BD1	TR-606 BD1	TR-606 BD1	TR-606 BD1
	5		---	TR-707 BD	Kick 2	909 BD	909 BD	TR-707 BD	TR-707 BD	TR-707 BD	TR-707 BD	TR-707 BD
	6	6	---	808 Kick	Jazz Kick 1	909 BD 2	909 BD 2	808 Kick	808 Kick	808 Kick	808 Kick	808 Kick
	7		---	TR-808 Kick	Jazz Kick 2	Jngl BD 2	Jngl BD 2	TR-808 Kick	TR-808 Kick	TR-808 Kick	TR-808 Kick	TR-808 Kick
	8	8	---	808 BD	Room Kick 1	HipHop BD	HipHop BD	808 BD	808 BD	808 BD	808 BD	808 BD
	9		---	TR-909 Kick	Room Kick 2	HipHop BD 2	HipHop BD 2	TR-909 Kick	TR-909 Kick	TR-909 Kick	TR-909 Kick	TR-909 Kick
	10	10	---	Dance Kick 2	Power Kick1	85StBsDrum1B	85StBsDrum1B	Dance Kick 2	Dance Kick 2	Dance Kick 2	Dance Kick 2	Dance Kick 2
	11		---	909 Comp BD	Power Kick2	NewJzKik	NewJzKik	909 Comp BD	909 Comp BD	909 Comp BD	909 Comp BD	909 Comp BD
C0	12		---	TR-909 BD2	Elec Kick 2	NewRockKik	NewRockKik	TR-909 BD2	TR-909 BD2	TR-909 BD2	TR-909 BD2	TR-909 BD2
	13	13	---	HipHop BD2	Elec Kick 1	CymbalRoll	CymbalRoll	HipHop BD2	HipHop BD2	HipHop BD2	HipHop BD2	HipHop BD2
	14		---	JungleBD Set	TR-808 Kick	NewRkCStkMn	NewRkCStkMn	JungleBD Set	JungleBD Set	JungleBD Set	JungleBD Set	JungleBD Set
	15	15	---	Techno BD1	TR-909 Kick	85RmSnare1B	85RmSnare1B	Techno BD1	Techno BD1	Techno BD1	Techno BD1	Techno BD1
	16		---	Bounce	Dance Kick 2	85RmSnare2B	85RmSnare2B	Bounce	Bounce	Bounce	Bounce	Bounce
	17		Voice One	Voice One	Voice One	85StSnare1B	85StSnare1B	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One
	18	18	Voice Two	Voice Two	Voice Two	85StSnare2B	85StSnare2B	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two
	19		Voice Three	Voice Three	Voice Three	NewJzSn2	NewJzSn2	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three
	20	20	---	Fat BD	---	NewJzSn1	NewJzSn1	---	---	909 BD	---	---
	21		---	Dance BD	--	NewR&BSn	NewR&BSn	---	---	909 BD 2	---	---
	22	22	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	IPopSn40mn	IPopSn40mn	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep
	23		MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	IPopSn38mn	IPopSn38mn	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep
C1	24		Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	IPopSn38mn	IPopSn38mn	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr
	25	25	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	IPopGstS39mn	IPopGstS39mn	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll
	26		Finger Snap	FingerSnaps2	FingerSnaps2	IPopSn40mn	IPopSn38mn	Finger Snap	FingerSnaps2	Finger Snap	FingerSnaps2	FingerSnaps2
	27	27	High-Q	High-Q	High-Q	FingerSnaps2	FingerSnaps2	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q
	28		Slap	Slap	Slap	707 Claps	707 Claps	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap
	29		ScratchPush	Scrtch Push2	ScratchPush	808clap	808clap	Scrtch Push2	Scrtch Push2	Scrtch Push2	Scrtch Push2	Scrtch Push2
	30	30	ScratchPull	Scrtch Pull2	ScratchPull	Hand clap2	Hand clap2	Scrtch Pull2	Scrtch Pull2	Scrtch Pull2	Scrtch Pull2	Scrtch Pull2
	31		Sticks	Sticks	Sticks	909 HandClap	909 HandClap	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks
	32	32	SquareClick	SquareClick	SquareClick	NewRkHatPdl	NewRkHatPdl	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick
	33		Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	GospelHClp1	GospelHClp1	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click
	34	34	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	NewRkSnRllSt	NewRkSnRllSt	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell
	35		85RmBsDrum1B	909 BD	Power Kick2	NewRockKik	NewRockKik	Elec Kick 2	808 BD	Fat BD	CR78 BD 2	CR78 BD 2
C2	36		85RmBsDrum2B	909 BD 2	Power Kick1	NewRockKik	NewRockKik	Elec Kick 1	TR-808 Kick	Dance BD	CR78 BD 1	TR-606 BD1
	37	37	Side Stick	House SD Rim	Side Stick	NewRkCStkSt	NewRkCStkSt	Side Stick	808 Rimshot	Dance SD Rim	CR78 Rim	CR78 Rim
	38		85RmSnare2B	House SD	Dance Snare1	NewRockSn1st	NewRockSn1st	Elec. Snare	808 Snare 1	Dance SD	CR78 SD 1	66sn160
	39	39	808clap	909 Claps	808clap	NewRkSnGstSt	NewRkSnGstSt	808clap	808clap	Comp Claps 2	707 Claps	707 Claps
	40		85RmSnare1B	House SD	Power Snare1	NewRockSn2st	NewRockSn2st	Elec Snare 2	TR-808 SD2	Rock SD Dry	CR78 SD 2	66sn260
	41		Room Tom 5	909 Tom	Rock Tom 4	NewRkTomL2Fl	NewRkTomL1Fl	Synth Drum 2	808 Tom 2	Synth Drum 2	78 TOM	606 Tom
	42	42	85RmClsHatB	TR-707 HH-c	Close HiHat2	NewRkHat1	NewRkHat1	Jazz Clsd.HH	TR-808 CHH	CR-78 chh	CR-78 chh	606 CH
	43		Room Tom 5	909 Tom	Rock Tom 4	NewRkTomL2	NewRkTomL1	Synth Drum 2	808 Tom 2	Synth Drum 2	78 TOM	606 Tom
	44	44	Pedal HiHat	CR-78 chh	Pedal HiHat2	NewRkHat2	NewRkHat2	Pedal HiHat	808__chh	808__chh	606 CH	606 CH
	45		Room Tom 2	909 Tom	Rock Tom 4	NewRkTomL1Fl	NewRkTomMFl	Synth Drum 2	808 Tom 2	Synth Drum 2	78 TOM	606 Tom
	46	46	85RmOpenHatB	909 OH	Open HiHat2	NewRkHat3	NewRkHat3	Jazz Open HH	TR-808 OHH	CR-78 ohh	CR-78 ohh	606 HiHat Op
	47		Room Tom 2	909 Tom	Rock Tom 4	NewRkTomL1	NewRkTomM	Synth Drum 2	808 Tom 2	Synth Drum 2	78 TOM	606 Tom
C3	48		Room Tom 2	909 Tom	Rock Tom 1	NewRkTomMFl	NewRkTomHiFl	Synth Drum 2	808 Tom 2	Synth Drum 2	78 TOM	606 Tom
	49	49	85RmCrsCym1B	909 Crash	Crash Cym.1	NewRkCrCym1	NewRkCrCym1	Crash Cym.1	808 Crash	808 Crash	808 Crash	808 Crash
	50		Room Tom 2	909 Tom	Rock Tom 1	NewRkTomM	NewRkTomHi	Synth Drum 2	808 Tom 2	Synth Drum 2	78 TOM	606 Tom
	51	51	85RmRdCymB	909 Ride Cym	Ride Cymbal	NewRkRdCym1	NewRkRdCym1	Ride Cymbal	606 Ride Cym	606 Ride Cym	606 Ride Cym	606 Ride Cym
	52		ChinaCymbal	ReverseCymbl	ChinaCymbal	NewRkCrCym2	NewRkCrCym2	ReverseCymbl	ChinaCymbal	ReverseCymbl	ChinaCymbal	ChinaCymbal
	53		85RmRdCymB	Ride Bell	Ride Bell	NewRkRdCym2	NewRkRdCym2	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell
	54	54	Tambourine	Shake Tamb	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	CR78 Tmb	Shake Tamb	CR78 Tmb	CR78 Tmb
	55		Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	NewRkCrCym3	NewRkCrCym3	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.
	56	56	Cowbell	808cowbe	Cowbell	ChaChaCBell	ChaChaCBell	Cowbell	808cowbe	808cowbe	CR78 Cow	CR78 Cow
	57		Crash Cym.2	909 Crash	Crash Cym.2	NewRkCrCym4	NewRkCrCym4	Crash Cym.2	909 Crash	Crash Cym.2	909 Crash	909 Crash
	58	58	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap
	59		Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	IPopRd1_51	IPopRd1_51	Ride Cymbal	RideCym Edge	Ride Cymbal	RideCym Edge	RideCym Edge
C4	60		Bongo High	CR78 HiBongo	Bongo High	NewHiBongo	NewHiBongo	Bongo High	CR78 HiBongo	Bongo High	CR78 HiBongo	CR78 HiBongo
	61	61	Bongo Lo	CR78 LoBongo	Bongo Lo	NewLoBongo	NewLoBongo	Bongo Lo	CR78 LoBongo	Bongo Lo	CR78 LoBongo	CR78 LoBongo
	62		Mute H.Conga	808 Conga	Mute H.Conga	NewCongaSlp	NewCongaSlp	Mute H.Conga	808 Conga	Mute H.Conga	808 Conga	808 Conga
	63	63	Conga Hi Opn	808 Conga	Conga Hi Opn	NewCongaOp	NewCongaOp	Conga Hi Opn	808 Conga	Conga Hi Opn	808 Conga	808 Conga
	64		Conga Lo Opn	808 Conga	Conga Lo Opn	NewLoConga	NewLoConga	Conga Lo Opn	808 Conga	Conga Lo Opn	808 Conga	808 Conga
	65		High Timbale	High Timbale	High Timbale	NewTmblHi	NewTmblHi	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale
	66	66	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	NewTmblLo	NewTmblLo	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale
	67		Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
	68	68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
	69		Cabasa	Cabasa	Cabasa	NewShaker2	NewShaker2	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa
	70	70	Maracas	808marac	Maracas	NewShaker1	NewShaker1	Maracas	808marac	Maracas	CR78 Maracas	CR78 Maracas
	71		ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle
C5	72		LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle
	73	73	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	NewQuide1	NewQuide1	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro
	74		Long Guiro	CR78 Guiro	Long Guiro	NewQuide2	NewQuide2	Long Guiro	CR78 Guiro	Long Guiro	CR78 Guiro	CR78 Guiro
	75	75	Claves	808clave	Claves	NewClaves	NewClaves	Claves	808clave	Claves	CR78 Clv	CR78 Clv
	76		Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
	77		Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
	78	78	Mute Cuica	Hoo	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Hoo	Hoo	Hoo	Hoo
	79		Open Cuica	Hoo	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Hoo	Hoo	Hoo	Hoo
	80	80	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	CR78 M.Beat	CR78 M.Beat
	81		OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	CR78 M.Beat	CR78 M.Beat
	82	82	Shaker	626 Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	626 Shaker	626 Shaker	626 Shaker	626 Shaker
	83		Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell
C6	84		Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree
	85	85	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets
	86		Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo
	87	87	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo
	88		Applause 2	Applause 2	Applause 2	CRcir	CRcir	Small Club	Small Club	Small Club	Small Club	Small Club
	89		---	606 SD 2	---	NewTmblHiFlm	NewTmblHiFlm	---	---	606 SD 2	---	---
	90	90	---	Dance SD	---	NewTmblLoFlm	NewTmblLoFlm	---	---	Techno SD	---	---
	91		---	Techno SD	---	NewTmblPHS	NewTmblPHS	---	---	House SD	---	---
	92	92	---	Rock SD Dry	---	NewShekere1	NewShekere1	---	---	Jngl SD	---	---
	93		---	HipHop SD 1	---	NewShekere2	NewShekere2	---	---	LoFi SD 1	---	---
	94	94	---	LoFi SD 1	---	NHBngoMute	NHBngoMute	---	---	LoFi SD 2	---	---
	95		85Rm BsDrum1	LoFi SD 2	---	NewLBngoMute	NewLBngoMute	---	---	HipHop SD 1	---	---
C7	96		85Rm BsDrum2	Jngl SD	---	CajonHi	CajonHi	---	---	HipHop SD 2	---	---

	VA-7 Kits	PC: 30 [CC32: 4] TR-707	PC: 31 [CC32: 4] TR-909	PC: 33 [CC32: 4] JAZZ	PC: 34 [CC32: 4] JAZZ L/R	PC: 41 [CC32: 4] BRUSH	PC: 42 [CC32: 4] BRUSH 2	PC: 43 [CC32: 4] BRUSH 2 L/R	PC: 44 [CC32: 4] V-JazzBrush	PC: 49 [CC32: 4] ORCHESTRA	PC: 50 [CC32: 4] ETHNIC
C–1	0	Elec Kick 2	Elec Kick 2	Std.1 Kick1	---	Std.1 Kick1	Std.1 Kick1	---	HipHop BD1	Std.1 Kick1	---
	1	Elec Kick 1	Elec Kick 1	Std.1 Kick2	---	Std.1 Kick2	Std.1 Kick2	---	Jazz Kick 1	Std.1 Kick2	---
	2	CR78 BD 1	CR78 BD 1	Std.2 Kick1	---	Std.2 Kick1	Std.2 Kick1	---	Mex_Kik36	Std.2 Kick1	---
	3	CR78 BD 2	CR78 BD 2	Std2 Kick2	---	Std2 Kick2	Std2 Kick2	---	85RmBsDrum1B	Std2 Kick2	---
	4	TR-606 BD1	TR-606 BD1	Kick 1	---	Kick 1	Kick 1	---	85RmBsDrum2B	Kick 1	---
	5	TR-707 BD	TR-707 BD	Kick 2	---	Kick 2	Kick 2	---	909 BD	Kick 2	---
	6	808 Kick	808 Kick	Jazz Kick 1	---	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	---	909 BD 2	Jazz Kick 1	---
	7	TR-808 Kick	TR-808 Kick	Jazz Kick 2	---	Jazz Kick 2	Jazz Kick 2	---	Jngl BD 2	Jazz Kick 2	---
	8	808 BD	808 BD	Room Kick 1	---	Room Kick 1	Room Kick 1	---	HipHop BD	Room Kick 1	---
	9	TR-909 Kick	TR-909 Kick	Room Kick 2	---	Room Kick 2	Room Kick 2	---	HipHop BD 2	Room Kick 2	---
	10	Dance Kick 2	Dance Kick 2	Power Kick1	---	Power Kick1	Power Kick1	---	85StBsDrum1B	Power Kick1	---
	11	909 Comp BD	909 Comp BD	Power Kick2	---	Power Kick2	Power Kick2	---	NewJzKik	Power Kick2	---
C0	12	TR-909 BD2	TR-909 BD2	Elec Kick 2	---	Elec Kick 2	Elec Kick 2	---	NewRockKik	Elec Kick 2	---
	13	HipHop BD2	HipHop BD2	Elec Kick 1	---	Elec Kick 1	Elec Kick 1	---	CymbalRoll	Elec Kick 1	---
	14	JungleBD Set	JungleBD Set	TR-808 Kick	---	TR-808 Kick	TR-808 Kick	---	NewRkCStkMn	TR-808 Kick	---
	15	Techno BD1	Techno BD1	TR-909 Kick	---	TR-909 Kick	TR-909 Kick	---	85RmSnare1B	TR-909 Kick	---
	16	Bounce	Bounce	Dance Kick 2	---	Dance Kick 2	Dance Kick 2	---	85RmSnare2B	Dance Kick 2	---
	17	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One	85StSnare1B	Voice One	---
	18	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two	85StSnare2B	Voice Two	---
	19	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three	NewJzSn2	Voice Three	---
	20	---	---	85Br BsDrum1	---	---	85Jz BsDrum1	---	NewJzSn1	---	---
	21	---	---	85Br BsDrum2	---	---	85Jz BsDrum2	---	NewR&BSn	---	---
	22	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	IPopSn38mn	MC-500 Beep	---
	23	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	IPopSn40mn	MC-500 Beep	---
C1	24	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	IPopSn38mn	Concert Snr	---
	25	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	IPopGstS39mn	Snare Roll	Finger Snap
	26	FingerSnaps2	FingerSnaps2	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	IPopSn38mn	Finger Snap	Tambourine
	27	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	FingerSnaps2	Jazz Clsd.HH	Castanets
	28	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	707 Claps	Pedal HiHat	Crash Cym.1
	29	Scrtch Push2	Scrtch Push2	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	808clap	Jazz Open HH	Snare Roll
	30	Scrtch Pull2	Scrtch Pull2	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	Hand clap2	Ride Cymbal	Concert Snr
	31	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	909 HandClap	Sticks	Concert Cym
	32	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	NewJzHatPdl	SquareClick	Concert BD
	33	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	GospelHClp1	Mtrnm.Click	Jingle Bell
	34	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	IPopSRll30st	Mtrnm. Bell	Bell Tree
	35	TR-707 BD 2	Techno BD2	85Jz BsDrum1	85JzBsDrum1B	Jazz Kick 2	85Br BsDrum1	85BrBsDrum1B	NewJzKik	Jazz Kick 1	Bar Chimes
C2	36	TR-707 BD	TR-909 BD2	85Jz BsDrum2	85JzBsDrum2B	Jazz Kick 1	85Br BsDrum2	85BrBsDrum2B	NewJzKik	Concert BD	Wadaiko
	37	TR-707 Rim	TR-909 Rim	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	NewJzSW1	Side Stick	Wadaiko Rim
	38	TR-707 SD	909 SD 1	85Jz Snare1	85JzSnare1B	Brush Swirl	85Br Snare1	85BrSnare1B	NewJzSn1	Concert Snr	Shimedaiko
	39	707 Claps	909 HandClap	Hand clap2	Hand clap2	Brush Slap1	85Br Snare2	85BrSnare2B	NewJzSW2	Castanets	Atarigane
	40	TR-707 SD 2	TR-909 SD2	85Jz Snare2	85JzSnare2B	Brush Swirl	Brush Swirl	Brush Swirl	NewJzSn2	Concert Snr	Hyoushigi
	41	TR-707 Tom	909 Tom	85Jz Tom16	85JzTom16B	Lite Tom 4	85Br Tom1	85BrTom1B	NewJzTomLoFl	Timpani	Ohkawa
	42	TR-707 HH-c	TR-707 HH-c	85Jz ClsHat	85JzClsHatB	Brs Chh	85Br ClsHat	85BrClsHatB	NewJzHat1	Timpani	H kotsuzumi
	43	TR-707 Tom	909 Tom	85Jz Tom16	85JzTom16B	Lite Tom 4	85Br Tom1	85BrTom1B	NewJzTomLo	Timpani	L Kotsuzumi
	44	TR-707 HH-c	TR-707 HH-c	Pedal HiHat	Pedal HiHat	Pedal HiHat	Pedal HiHat	Pedal HiHat	NewJzHat2	Timpani	Ban_Gu
	45	TR-707 Tom	909 Tom	85Jz Tom13	85JzTom13B	Lite Tom 4	85Br Tom2	85BrTom2B	NewJzTomMFl	Timpani	Big Gong
	46	TR-707 OHH	909 OH	85Jz OpenHat	85JzOpenHatB	Brush Ohh	85Br OpenHat	85BrOpenHatB	NewJzHat3	Timpani	Small Gong
	47	TR-707 Tom	909 Tom	85Jz Tom13	85JzTom13B	Lite Tom 4	85Br Tom2	85BrTom2B	NewRkTomMid	Timpani	Bend Gong
C3	48	TR-707 Tom	909 Tom	85Jz Tom12	85JzTom12B	Lite Tom 4	85Br Tom3	85BrTom3B	NewJzTomHiFl	Timpani	RAMA Cymbal
	49	909 Crash	909 Crash	85Jz CrsCym1	85JzCrsCym1B	Brush Crash	85Br CrsCym1	85BrCrsCym1B	NewJzCrCym1	Timpani	RAMA Cymbal
	50	TR-707 Tom	909 Tom	85Jz Tom12	85JzTom12B	Lite Tom 4	85Br Tom3	85BrTom3B	NewJzTomHi	Timpani	Gamelan Gong
	51	909 Ride Cym	909 Ride Cym	85Jz RdCym	85JzRdCymB	Ride Cym IN	85Br RdCym	85BrRdCymB	NewJzRide1	Timpani	Udo_Short
	52	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	NewJzCrCym2	Timpani	Udo_Long
	53	Ride Bell	Ride Bell	85Jz RdBell	85JzRdBellB	Brush RideBL	85Br RdBell	85BrRdBellB	NewJzRide2	Timpani	Udo_slap
	54	344Tambourn	344Tambourn	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Bendir
	55	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Req_Dum
	56	808cowbe	808cowbe	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	ChaChaCBell	Cowbell	Req_tik
	57	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	NewJzCrCym1	Con.Cymbal2	Tabla_Te
	58	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Tabla_Na
	59	RideCym Edge	RideCym Edge	RideCym Edge	RideCym Edge	RideCym Edge	RideCym Edge	RideCym Edge	NewRkRdCym1	Concert Cym.	Tabla_Tun
C4	60	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	NewHiBongo	Bongo High	Tabla_Ge
	61	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	NewLoBongo	Bongo Lo	Tabla Ge Hi
	62	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	NewCongaSlp	Mute H.Conga	Talking Drum
	63	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	NewCongaOp	Conga Hi Opn	Bend tlk_drm
	64	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	NewLoConga	Conga Lo Opn	Caxixi
	65	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	NewTmblHi	High Timbale	DJembe
	66	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	NewTmblLo	Low Timbale	Djembe_rim
	67	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Low Timbale
	68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Timbl Paila
	69	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	NewShaker2	Cabasa	High Timbale
	70	808marac	808marac	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	NewShaker1	Maracas	Cowbell
	71	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	Bongo High
C5	72	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	Bongo Lo
	73	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	NewQuide1	Short Guiro	Mute H.Conga
	74	Long Guiro	CR78 Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	NewQuide2	Long Guiro	Conga Hi Opn
	75	Claves	808clave	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves	NewClaves	Claves	Conga MtLow
	76	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Conga Slap
	77	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Conga Lo Opn
	78	Hoo	Hoo	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Conga Slide
	79	Hoo	Hoo	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Mut Pandiero
	80	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	Opn Pandiero
	81	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	Open Surdo
	82	626 Shaker	626 Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Mute Surdo
	83	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Tamborim
C6	84	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Agogo
	85	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Agogo
	86	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Shaker
	87	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Low Whistle
	88	Small Club	Applause 2	Applause	Applause	Applause	Applause	Applause	CRcir	Applause	Low Whistle
	89	---	---	---	---	---	---	---	NewTmblHiFlm	---	Mute Cuica
	90	---	---	---	---	---	---	---	NewTmblLoFlm	---	Open Cuica
	91	---	---	---	---	---	---	---	NewTmblPHS	---	MuteTriangl
	92	---	---	---	---	---	---	---	NewShekere1	---	OpenTriangl
	93	---	---	---	---	---	---	---	NewShekere2	---	Short Guiro
	94	---	---	---	---	---	---	---	NHBngoMute	---	Long Guiro
	95	---	---	---	85Jz BsDrum1	---	---	85Br BsDrum1	NewLBngoMute	---	Cabasa Up
C7	96	---	---	---	85Jz BsDrum2	---	---	85Br BsDrum2	CajonHi	---	Cabasa Down

		PC: 30 [CC32: 4] TR-707	PC: 31 [CC32: 4] TR-909	PC: 33 [CC32: 4] JAZZ	PC: 34 [CC32: 4] JAZZ L/R	PC: 41 [CC32: 4] BRUSH	PC: 42 [CC32: 4] BRUSH 2	PC: 43 [CC32: 4] BRUSH 2 L/R	PC: 44 [CC32: 4] V-JazzBrush	PC: 49 [CC32: 4] ORCHESTRA	PC: 50 [CC32: 4] ETHNIC
(C7)	(96)	(---)	(---)	(---)	(85Jz BsDrum2)	(---)	(---)	(85Br BsDrum2)	(CajonHi)	(---)	(Cabasa Down)
	97	Techno Hit	Techno Hit	---	85Jz CrsCym1	---	---	85Br CrsCym1	CajonHiFlm	Applause 2	Claves
	98	Philly Hit	Philly Hit	85Br Snare1	85Jz Snare1	---	85Jz Snare1	85Br Snare1	CajonLo	Small Club	Woodblock
	99	Shock Wave	Shock Wave	85Br Snare2	85Jz RdCym	---	85Jz Snare2	85Br RdCym	CajonLoFlm	Timpani	Woodblock
	100	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave	Brush Swirl	85Jz Snare2	Brush Swirl	Brush Swirl	85Br Snare2	FlmncoHClp1	Timpani	---
	101	Bam Hit	Bam Hit	Brush Tap	85Jz Tom16	Brush Tap	Brush Tap	85Br Tom3	FlmncoHClp1	Timpani	---
	102	Bim Hit	Bim Hit	Brush Slap1	85Jz ClsHat	Brush Slap1	Brush Slap1	85Br ClsHat	BongoCowBell	Timpani	---
	103	TapeRewind	TapeRewind	Brush Slap2	85Jz Tom13	Brush Slap2	Brush Slap2	85Br Tom2	AfHey	Timpani	---
	104	Phono Noise	Phono Noise	Brush Slap	85Jz RdBell	Brush Slap	Brush Slap	85Br RdBell	MamboCowBell	Timpani	---
	105	Dance Snare1	Dance Snare1	Brush Swirl	85Jz Tom12	Brush Swirl	Brush Swirl	85Br Tom1	MexFVox2	Timpani	---
	106	Power Snare2	Power Snare2	Brush Swirl	85Jz OpenHat	Brush Swirl	Brush Swirl	85Br OpenHat	AfFoots	Timpani	---
	107	Elec Snare 1	Elec Snare 1	Long Swirl	85JzBsDrum1P	Long Swirl	Long Swirl	85BrBsDrum1P	MexFVox1	Timpani	---
C8	108	Dance Snare2	Dance Snare2	Jazz Snare 1	85JzBsDrum2P	Jazz Snare 1	Jazz Snare 1	85BrBsDrum2P	MexMVox1	Timpani	---
	109	Elec Snare 2	Elec Snare 2	Jazz Snare 2	85JzCrsCym1P	Jazz Snare 2	Jazz Snare 2	85BrCrsCym1P	YodelFVox1	Timpani	---
	110	Elec. Snare	Elec. Snare	Std.1 Snare1	85Jz Snare1P	Std.1 Snare1	Std.1 Snare1	85Br Snare1P	MexMVox2	Timpani	---
	111	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Std.1 Snare2	85Jz RdCym P	Std.1 Snare2	Std.1 Snare2	85Br RdCym P	YodelMVox1	Timpani	---
	112	66sn260	66sn260	Std.2 Snare1	85Jz Snare2P	Std.2 Snare1	Std.2 Snare1	85Br Snare2P	MexMVox3	Timpani	---
	113	TR-707 SD	TR-707 SD	Std.2 Snare2	85Jz Tom16 P	Std.2 Snare2	Std.2 Snare2	85Br Tom3 P	FlmncoFVox1	Timpani	---
	114	808 Snare 1	808 Snare 1	Tight Snare	85Jz ClsHatP	Tight Snare	Tight Snare	85BrClsHat P	YodelFVox2	---	---
	115	808 Snare 2	808 Snare 2	Standard SN1	85Jz Tom13 P	Standard SN1	Standard SN1	85Br Tom2 P	FlmncoFVox2	---	---
	116	TR-808 SD2	TR-808 SD2	LD Snare M	85Jz RdBellP	LD Snare M	LD Snare M	85Br RdBellP	NewWhistle1	---	---
	117	909 Snare 1	909 Snare 1	LD Snare C	85Jz Tom12 P	LD Snare C	LD Snare C	85Br Tom1 P	FlmncoFVox3	---	---
	118	909 Snare 2	909 Snare 2	Room Snare 1	85JzOpenHatP	Room Snare 1	Room Snare 1	85BrOpenHatP	NewWhistle2	---	---
	119	909 SD 1	909 SD 1	Room Snare 2	---	Room Snare 2	Room Snare 2	---	FlmncoMVox1	---	---
C9	120	TR-909 SD2	TR-909 SD2	Dance Snare1	---	Dance Snare1	Dance Snare1	---	FlmncoMVox2	---	---
	121	Rap Snare	Rap Snare	Power Snare1	---	Power Snare1	Power Snare1	---	BrazilVox1	---	---
	122	JungleSD1	JungleSD1	Rev.Snare	---	Rev.Snare	Rev.Snare	---	FlmncoMVox3	---	---
	123	House SD	House SD	Power Snare2	---	Power Snare2	Power Snare2	---	BrazilVox2	---	---
	124	House Snare	House Snare	Elec Snare 1	---	Elec Snare 1	Elec Snare 1	---	BrazilVox3	---	---
	125	House SD	House SD	Dance Snare2	---	Dance Snare2	Dance Snare2	---	AfAahhh	---	---
	126	Voice Tah	Voice Tah	Elec Snare 2	---	Elec Snare 2	Elec Snare 2	---	p33137v	---	---
G9	127	Noise Slap	Noise Slap	Elec Snare 3	---	Elec Snare 3	Elec Snare 3	---	p33168v	---	---

		PC: 51 [CC32: 4] KICK & SNARE	PC: 52 [CC32: 4] KICK & SNARE 2	PC: 53 [CC32: 4] ASIA	PC: 54 [CC32: 4] CYMBAL&CLAPS	PC: 55 [CC32: 4] GAMELAN 1	PC: 56 [CC32: 4] GAMELAN 2	PC: 57 [CC32: 4] SFX	PC: 58 [CC32: 4] RHYTHM FX	PC: 59 [CC32: 4] RHYTHM FX 2	PC: 60 [CC32: 4] RHYTHM FX 3
(C7)	(96)	(HipHop SD2)	(HipHop SD2)	(---)	(---)	(---)	(---)	(Perc. Bang)	(---)	(---)	(R Boeeeen)
	97	JungleSD1	JungleSD1	---	---	---	---	---	---	---	R Bounce
	98	Jungle SD2	Jungle SD2	---	---	---	---	---	---	---	R CD Tray
	99	Slap	Slap	---	---	---	---	---	---	---	R Drill
	100	MG_Blip	MG_Blip	---	---	---	---	---	---	---	R Glass Stir
	101	House SD	House SD	---	---	---	---	---	---	---	R Ice Ring
	102	CR78 SD 1	CR78 SD 1	---	---	---	---	---	---	---	R Klnzapcm
	103	CR78 SD 2	CR78 SD 2	---	---	---	---	---	---	---	R Scratch 4
	104	66sn160	66sn160	---	---	---	---	---	---	---	R Scratch 5
	105	66sn260	66sn260	---	---	---	---	---	---	---	R Scratch 6
	106	TR-707 SD	TR-707 SD	---	---	---	---	---	---	---	R Scratch 7
	107	TR-707 SD 2	TR-707 SD 2	---	---	---	---	---	---	---	R Seal
C8	108	TR-707 SD 3	TR-707 SD 3	---	---	---	---	---	---	---	R Stab! 1
	109	TR-808 SD2	TR-808 SD2	---	---	---	---	---	---	---	R Stab! 2
	110	909 SD 1	909 SD 1	---	---	---	---	---	---	---	R Swrd Boom!
	111	TR-909 SD2	TR-909 SD2	---	---	---	---	---	---	---	R Swrd Cross
	112	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Thrill Hit
	113	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Audio Sw
	114	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Typing 1
	115	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Typing 2
	116	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Typing 3
	117	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Typing 4
	118	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Typing 5
	119	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Typing 6
C9	120	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	121	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	122	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	123	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	124	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	125	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	126	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
G9	127	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

	VA-7 Kits	PC: 51 [CC32: 4] KICK & SNARE	PC: 52 [CC32: 4] KICK&SNARE 2	PC: 53 [CC32: 4] ASIA	PC: 54 [CC32: 4] CYMBAL&CLAPS	PC: 55 [CC32: 4] GAMELAN 1	PC: 56 [CC32: 4] GAMELAN 2	PC: 57 [CC32: 4] SFX	PC: 58 [CC32: 4] RHYTHM FX	PC: 59 [CC32: 4] RHYTHM FX 2	PC: 60 [CC32: 4] RHYTHM FX 3
C–1	0	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	1	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	2	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	3	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	4	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	5	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	6	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	7	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	8	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	9	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	10	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	11	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
C0	12	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	13	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	14	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	15	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	16	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	17	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Bs Mute NZ
	18	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Bs StQuail
	19	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Bs Atk NZ
	20	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R ClnGtCutUp
	21	---	---	---	---	---	---	MC-500 Beep	---	---	R ClnGtCutDn
	22	---	---	---	---	---	---	MC-500 Beep	---	---	R ClnGtrMtUp
	23	---	---	---	---	---	---	ytwn3.xtp	---	---	R ClnGtrMtDn
C1	24	---	---	---	---	---	---	ytwn2.xtp	---	---	R DstGtCutUp
	25	CR78 BD 1	CR78 BD 1	Gamelan Gong	---	---	---	Guitar Slap	---	---	R DstGtCutDn
	26	CR78 BD 2	CR78 BD 2	Gamelan Gong	---	---	---	Chord Stroke	---	---	R DstGtrSgdn
	27	TR-606 BD1	TR-606 BD1	Gamelan Gong	---	---	---	Chord Stroke	---	---	R DstGtrMute
	28	TR-707 BD	TR-707 BD	Gamelan Gong	---	---	---	Biwa 3	---	---	R SlGtrSdNz1
	29	808 BD	808 BD	Gamelan Gong	---	---	---	Phono Noise	---	---	R SlGtrSdNz2
	30	909 Comp BD	909 Comp BD	Gamelan Gong	---	---	---	TapeRewind	---	---	R SlGtrSdNz3
	31	TR-909 BD2	TR-909 BD2	Gamelan Gong	---	---	---	Scrtch Push2	---	---	R SlGtrSdNz4
	32	HipHop BD2	HipHop BD2	Gamelan Gong	rev.lvohh	---	---	Scrtch Pull2	---	---	R SlGtrStkSD
	33	HipHop BD1	HipHop BD1	Gamelan Gong	Rev. LVCHH 1	---	---	Gt.CutNoise2	---	---	R SlGtrStkU1
	34	Jungle BD2	Jungle BD2	Gamelan Gong	Rev. LVCHH 2	---	---	Gt.CutNoise2	---	---	R SlGtrStkD1
	35	JungleBD Set	JungleBD Set	Gender	Jungle HH	---	---	Dist.CutNoiz	---	---	R SlGtrStkU2
C2	36	Techno BD2	Techno BD2	Gender	Close HiHat	KendangWadon	KendangWadon	Dist.CutNoiz	Rev.Kick 1	rev.707bd	R SlGtrStkD2
	37	Techno BD1	Techno BD1	Gender	Jazz Clsd.HH	KendangWadon	KendangWadon	Bass Slide	Rev.ConBD	rev.909bd2	R Tbone NZ
	38	Mix Kick	Mix Kick	Gender	Room Chh	Bebarongan	Bebarongan	Pick Scrape	Rev.PowerK1	rev.hphp_bd1	R Tpet NZ
	39	Standard KK1	Standard KK1	Gender	Close HiHat1	Pelegongan	Pelegongan	High-Q	Rev.Elec.K1	rev.jgl_bd2	R St BsDrum1
	40	Std.1 Kick1	85St BsDrum1	Bonang	Close HiHat2	Kelontuk	Kelontuk	Slap	Rev.Snare 1	rev.tech_bd2	R St BsDrum2
	41	Std.1 Kick2	85St BsDrum2	Bonang	TR-707 HH-c	Kelontuk Mt	Kelontuk Mt	ScratchPush	Rev.Snare 2	rev.606sn2	R Rm BsDrum1
	42	Std.2 Kick1	85Br BsDrum1	Bonang	606 CH	Kelontuk Sid	Kelontuk Sid	ScratchPull	Rev.Std1SD1	rev.cr78sd1	R Rm BsDrum2
	43	Std2 Kick2	85Br BsDrum2	Bonang	808_chh	Gong Wadon	Gong Wadon	Sticks	Rev.TightSD	rev.cr78sd2	R Jz BsDrum1
	44	Kick 1	85Jz BsDrum1	Bonang	TR-808 CHH	Gong Lanang	Gong Lanang	SquareClick	Rev.DanceSD	rev.jgl_sd2	R Jz BsDrum2
	45	Kick 2	85Jz BsDrum2	RAMA Cymbal	CR-78 chh	Ceng Ceng	Ceng Ceng	Mtrnm.Click	Rev.808SD	rev.tech_sd2	R Br BsDrum1
	46	Soft Kick	HipHop BD 2	RAMA Cymbal	GS Pedal HH	Kopyak Op	Kopyak Op	Mtrnm. Bell	Rev.Tom 1	rev.707sd	R Br BsDrum2
	47	Jazz Kick 1	HipHop BD	Sagat R	Pedal HiHat	Kopyak Mt	Kopyak Mt	Gt.FretNoiz	Rev.Tom 2	rev.606sn1	R HipHop BD2
C3	48	Jazz Kick 2	ConcertBD Mt	Sagat L-c	Pedal HiHat2	Kajar	Kajar	Gt.CutNoise	Rev.Sticks	rev.909sd1	R HipHop BD
	49	Concert BD	Concert BD	Jaw Harp Wow	Half OpenHH1	Kempur	Kempur	Gt.CutNoise	Rev.Slap	rev.hphp_sd2	R Jngl BD
	50	Room Kick 1	85Rm BsDrum1	Wadaiko	Half OpenHH2	Jegogan	Jegogan	String Slap	ReverseCymbl	rev.jgl_sd1	R Jngl BD 2
	51	Room Kick 2	85Rm BsDrum2	Wadaiko Rim	Open Hi Hat	Jegogan33up	Jegogan40up	Fl.KeyClick	Rev.Cymbal2	Rev House SD	R 808 BD
	52	Power Kick1	Jngl BD	Taiko	Jazz Open HH	Jegogan33dw	Jegogan20dw	Laughing	Rev.Open HH	Rev. LVCHH 1	R 909 BD
	53	Power Kick2	Jngl BD 2	Shimedaiko	R8 Ohh2	Jegogan33dw	Jegogan20up	Screaming	Rev.RideCym.	rev.606htcl	R 909 BD 2
	54	Elec Kick 2	Jngl BD Roll	Atarigane	Open HiHat2	Jegogan	Jegogan40up	Punch	Rev.CR-78OHH	rev.707chh	R Fat BD
	55	Elec Kick 1	Fat BD	Hyoushigi	909 OH	Jublag	Jublag	Heart Beat	Rev.Clsd.HH	rev.808chh	R Dance BD
	56	Elec. Kick	Dance BD	Ohkawa	TR-707 OHH	Jublag33up	Jublag40up	Footsteps	Rev.BendGong	rev.jgl_hh	R St Snare2
	57	TR-808 Kick	808 BD	H kotsuzumi	606 HiHat Op	Jublag33dw	Jublag20dw	Footsteps	Rev.Belltree	rev.344tmb2	R St Snare1
	58	TR-909 Kick	909 BD	L Kotsuzumi	808_ohh	Jublag33dw	Jublag20up	Applause	Rev.Guiro	rev.344tmb3	R Rm Snare2
	59	Dance Kick 2	909 BD 2	Yyoo Dude	TR-808 OHH	Jublag	Jublag40up	Creaking	Rev.Bendir	rev.808ohh	R Rm Snare1
C4	60	Std.1 Snare1	85St Snare2	Buk_f	CR-78 ohh	Penyacah33dw	Penyacah20up	Door	Rev.GunShot	rev.707ohh	R Jz Snare1
	61	Std.1 Snare2	85St Snare1	Buk_r	Crash Cym.1	Penyacah	Penyacah40up	Scratch	Rev.Scratch	rev.lvohh	R Jz Snare2
	62	Std.2 Snare1	Std.2 Snare1	Gengari_p	Crash Cym.2	Penyacah	Penyacah	Wind Chimes	Rev.Lasergun	rev.606cym	R Br Snare1
	63	Std.2 Snare2	Std.2 Snare2	Gengari_m	GS Crash	Penyacah33up	Penyacah40up	Car-Engine	Click	Rev. HynLuo	R Br Snare2
	64	Tight Snare	Tight Snare	Gengari_f	Brush Crash	Penyacah33dw	Penyacah20dw	Car-Stop	Tekno Thip	rev.707fx	R LoFi SD 1
	65	Concert Snr	Concert Snr	Gengari_m	Hard Crash	Penyacah33dw	Penyacah20up	Car-Pass	Pop Drop	Voice One	R LoFi SD 2
	66	Jazz Snare 1	85Jz Snare1	Gengari S	909 Crash	Penyacah	Penyacah40up	Car-Crash	Wood Slap	rev.one	R HipHop SD1
	67	Jazz Snare 2	85Jz Snare2	Jang-Gu_c	808 Crash	Pemade33up	Pemade40up	Siren	Dist.Kick	Voice Two	R HipHop SD2
	68	Room Snare 1	85Rm Snare2	Jang-Gu_k	Crash Mute 1	Pemade33dw	Pemade20dw	Train	Syn.Drops	rev.two	R House SD
	69	Room Snare 2	85Rm Snare1	Jang-Gu_r	Crash Mute 2	Pemade33dw	Pemade20up	Jetplane	Rev.Hi-Q	Voice Three	R Jngl SD
	70	Dance Snare1	LoFi SD 1	Jing_p	ReverseCymbl	Pemade	Pemade20up	Helicopter	ShrtWhistle	rev.three	R 606 SD 2
	71	Power Snare1	LoFi SD 2	Jing_f	Rev.Cymbal2	Pemade	Pemade	Starship	Ice Block	Voice Tah	R Techno SD
C5	72	Rev.Snare	Rev.Snare	Jing_m	Reverse Cym.	Pemade33up	Pemade40up	Gun Shot	Digi Tambrn.	rev.tah	R Dance SD
	73	Power Snare2	LoFi SD Rim	Asian Gong 1	rev.tra_crsm	Pemade33dw	Pemade20dw	Machine Gun	Alias	Voice 1	R RockSD Dry
	74	Elec Snare 1	Elec Snare 1	Big Gong	Crash Cym.1	Pemade33dw	Pemade20up	Lasergun	Mod.Bell	Voice Au	R LoFi SDRim
	75	Dance Snare2	HipHop SD 1	Small Gong	Splash Cym.	Pemade	Pemade20up	Explosion	Tambourine	Voice Whey	R 909 SD Rim
	76	Elec Snare 2	HipHop SD 2	Pai Ban	Ride Bell	Pemade33up	Pemade	Dog	Metalic Perc	Frog Vpoce	R Jngl SDRim
	77	House Snare	Dance SD	Ban_Gu	Brush RideBL	Reyong33dw	Reyong20dw	HorseGallop	Velo FX Noiz	rev.yyooh	R DanceSDRim
	78	Elec. Snare	606 SD 2	tangu60	Ride Cymbal	Reyong33dw	Reyong20up	Bird	St.NoiseClap	Douby	R HouseSDRim
	79	Elec Snare 3	Techno SD	tanmt60	Ride Cymbal	Reyoung	Reyong20up	Rain	Swish	rev.douby	R Brsh Tom1
	80	808 Snare 1	House SD	Bend Gong L	Brush Ride	Reyoung	Reyoung	Thunder	Noise Slap	Baert	R Brsh Tom2
	81	808 Snare 2	Rock SD Dry	Bend Gong	Ride Cym IN	Reyong33up	Reyong40up	Wind	Voice 1	Baert	R Brsh Tom3
	82	909 Snare 1	Jngl SD	Huyin Luo L	Ride Cym IN	Reyong33dw	Reyong20dw	Seashore	Voice Au	Bounce	R 606 Tom
	83	909 Snare 2	Jngl SD Roll	hynlo60	Ride Cym IN	Reyong33dw	Reyong20up	Stream	Hoo	rev.bounce	R Jngl Crash
C6	84	Brush Swirl	Brush Swirl	Huyin Luo Mt	RideCym Edge	Reyoung	Reyong40up	Bubble	Tape Stop 1	Dist Knock	R St ClsHat
	85	Brush Tap	Brush Tap	Hu yin Luo H	RideCym Edge	Reyoung	Reyoung	Kitty	Tape Stop 2	ytwn3.xtp	R Rm ClsHat
	86	Brush Slap1	85Br Snare1	Hynlo mute	RideCym Edge	Reyong33up	Reyong40up	Bird 2	Missile	xxx	R Jz ClsHat
	87	Brush Slap2	85Br Snare2	naobo60	606 Ride Cym	Reyong33dw	Reyong20dw	Growl	Space Birds	Noise Attack	R Br ClsHat
	88	Brush Slap	Brush Slap	xaobo60	TR808 Ride	Reyong33dw	Reyong20up	Applause 2	FlyingMonstr	SpaceWorms	R 707 Claps
	89	Brush Swirl	Brush Swirl	Dholak 1	ChinaCymbal	---	---	Telephone 1	---	Emergency!	R 909 Claps
	90	Brush Swirl	Brush Swirl	Dholak 2	Chaina Cym2	---	---	Telephone 2	---	Calculating	R R&B Claps1
	91	Long Swirl	Long Swirl	---	Hand Clap	---	---	Small Club	---	SawLFOSaw	R HipHopClap
	92	Standard SN1	Standard SN1	---	Hand clap2	---	---	Small Club 2	---	---	R CompClaps2
	93	LD Snare M	LD Snare M	---	808clap	---	---	ApplauseWave	---	---	R Shaker 2
	94	LD Snare C	LD Snare C	---	909 HandClap	---	---	Eruption	---	---	R JnglShaker
	95	Rap Snare	Rap Snare	---	HC2 Claps 2	---	---	Big Shot	---	---	R Clap Hit
C7	96	HipHop SD2	HipHop SD2	---	707 Claps	---	---	Perc. Bang	---	---	R Boeeeen

		VA-7 Kits	PC: 61 [CC32: 4] SFX 2	PC: 63 [CC32: 4] CYM&CLAPS 2	PC: 64 [CC32: 4] V-VoxDrum	PC: 128 [CC32: 4] CM-64/32L	PC: 1 [CC32: 122] GM2 STANDARD	PC: 9 [CC32: 122] GM2 ROOM	PC: 17 [CC32: 122] GM2 POWER	PC: 25 [CC32: 122] GM2 ELECTRIC	PC: 26 [CC32: 122] GM2 ANALOG	PC: 33 [CC32: 122] GM2 JAZZ
C–1	0		---	---	HipHop BD1	---	---	---	---	---	---	---
	1		---	---	Jazz Kick 1	---	---	---	---	---	---	---
	2		---	---	p05002v	---	---	---	---	---	---	---
	3		---	---	85RmBsDrum1B	---	---	---	---	---	---	---
	4		---	---	85RmBsDrum2B	---	---	---	---	---	---	---
	5		---	---	909 BD	---	---	---	---	---	---	---
	6		---	---	909 BD 2	---	---	---	---	---	---	---
	7		---	---	Jngl BD 2	---	---	---	---	---	---	---
	8		---	---	HipHop BD	---	---	---	---	---	---	---
	9		---	---	HipHop BD 2	---	---	---	---	---	---	---
	10		---	---	85StBsDrum1B	---	---	---	---	---	---	---
	11		---	---	NewJzKik	---	---	---	---	---	---	---
C0	12		---	---	NewRockKik	---	---	---	---	---	---	---
	13		---	---	CymbalRoll	---	---	---	---	---	---	---
	14		---	---	NewRkCStkMn	---	---	---	---	---	---	---
	15		---	---	85RmSnare1B	---	---	---	---	---	---	---
	16		---	---	85RmSnare2B	---	---	---	---	---	---	---
	17		---	---	85StSnare1B	---	---	---	---	---	---	---
	18		---	---	85StSnare2B	---	---	---	---	---	---	---
	19		---	---	NewJzSn2	---	---	---	---	---	---	---
	20		---	---	NewJzSn1	---	---	---	---	---	---	---
	21		---	---	NewR&BSn	---	---	---	---	---	---	---
	22		---	---	NewRockSn2mn	---	---	---	---	---	---	---
	23		---	---	NewRockSn1mn	---	---	---	---	---	---	---
C1	24		---	---	lPopSn38mn	---	---	---	---	---	---	---
	25		---	---	lPopGst539mn	---	---	---	---	---	---	---
	26		---	---	lPopSn38mn	---	---	---	---	---	---	---
	27		---	---	FingerSnaps2	---	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q
	28		---	---	707 Claps	---	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap
	29		---	---	808clap	---	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush
	30		---	---	Hand clap2	---	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull
	31		A.Bs.Mute Nz	---	909 HandClap	---	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks
	32		A.Bs.TouchNz	R St ClsHat	lPopPHat32	---	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick
	33		A.Bs.AtackNz	R Rm ClsHat	GospelHClp1	---	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click
	34		DstGT.MuteNz	R Jz ClsHat	p35010v	---	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell
	35		StlGt.SldNz1	R Br ClsHat	p05006v	Kick 1	Mix Kick	Mix Kick	Mix Kick	Mix Kick	Mix Kick	Jazz Kick 2
C2	36		StlGt.SldNz2	85St ClsHat	p33079v	Kick 1	Standard KK1	Standard KK1	Power Kick1	Elec Kick 1	TR-808 Kick	Jazz Kick 1
	37		StlGt.SldNz3	85Rm ClsHat	p33146v	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	808 Rimshot	Side Stick
	38		StlGt.SldNz4	85Jz ClsHat	p32011v	Fat Snare	Standard SN1	Standard SN1	Dance Snare1	Elec. Snare	808 Snare 1	Standard SN1
	39		Gt.StrokeNz1	85Br ClsHat	p43001v	Hand Clap	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap
	40		Gt.StrokeNz2	TR-707 HH-c	p33137v	Elec. Snare	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 2	Elec Snare 3	Elec Snare 3
	41		Gt.StrokeNz3	606 CH	p33168v	Tom	Real Tom 6	Room Tom 5	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 6
	42		Gt.StrokeNz4	TR-808 CHH	p33012v	Close HiHat	Close HiHat2	Close HiHat2	Close HiHat2	Close HiHat2	TR-808 CHH	Close HiHat2
	43		Gt.StrokeNz5	CR-78 chh	p34001v	Tom	Real Tom 6	Room Tom 5	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 6
	44		Open CD Tray	GS Pedal HH	p33014v	Open HiHat2	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2	808__chh	Pedal HiHat2
	45		Audio Switch	Pedal HiHat	p33157v	Tom	Real Tom 4	Room Tom 2	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 4
	46		Key Typing 1	Pedal HiHat2	p33019v	Open Hi Hat	Open HiHat2	Open HiHat2	Open HiHat2	Open HiHat2	TR-808 OHH	Open HiHat2
	47		Key Typing 2	Half OpenHH1	p33164v	Tom	Real Tom 4	Room Tom 2	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 4
C3	48		Key Typing 3	Half OpenHH2	p33159v	Tom	Real Tom 1	Room Tom 2	Rock Tom 1	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 1
	49		Key Typing 4	85St OpenHat	p35029v	GS Crash	Crash Cym.1	Crash Cym.1	Crash Cym.1	Crash Cym.1	808 Crash	Crash Cym.1
	50		Key Typing 5	85Rm OpenHat	p33158v	Tom	Real Tom 1	Room Tom 2	Rock Tom 1	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 1
	51		Key Typing 6	85Jz OpenHat	p43002v	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal
	52		BabyLaughing	85Br OpenHat	cym013v	---	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ReverseCymbl	ChinaCymbal	ChinaCymbal
	53		Clap Hit	909 OH	p45002v	---	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell
	54		Stab! 1	TR-707 OHH	p36017v	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine
	55		Stab! 2	606 HiHat Op	p34109v	---	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.
	56		Bounce Hit	TR-808 OHH	p36019v	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	808cowbe	Cowbell
	57		Boeeeen	CR-78 ohh	p44001v	---	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2
	58		Glass & Glam	85St CrsCym1	p36009v	---	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap
	59		Ice Ring	85Rm CrsCym1	AfAahhh	---	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal
C4	60		Crack Bottle	85Jz CrsCym1	NewHiBongo	High Bongo	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High
	61		Pour Bottle	85Br CrsCym1	NewLoBongo	Low Bongo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo
	62		Soda	Hard Crash	NewCongaSlp	Mute Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	808 Conga	Mute H.Conga
	63		Car Engine 2	909 Crash	NewCongaOp	Conga	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	808 Conga	Conga Hi Opn
	64		Car Horn	Jngl Crash	NewLoConga	Conga	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	808 Conga	Conga Lo Opn
	65		R.Crossing	808 Crash	NewTmblHi	Timbales	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale
	66		SL 1	Std4 CrsCym1	NewTmblLo	Timbales	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale
	67		SL 2	Rom2 CrsCym1	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
	68		Over Blow	Jaz2 CrsCym1	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
	69		Sword Boom!	Brs2 CrsCym1	NewShaker2	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa
	70		Sword Cross	Crash Mute 1	NewShaker1	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	808marac	Maracas
	71		Industry Hit	Crash Mute 2	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle
C5	72		Drill Hit	rStd4CrhSym1	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle
	73		Compresser	rev.tra_crsm	NewQuide1	Vibraslap	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro
	74		Thrill Hit	rJaz2CrhSym1	NewQuide2	---	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
	75		Explosion 2	rBrs2CrhSym1	NewClaves	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves	808clave	Claves
	76		Seal	Splash Cym.	Woodblock	Laughing	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
	77		Fancy Animal	85St RdBell	Woodblock	Screaming	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
	78		Cricket	85Rm RdBell	Mute Cuica	Punch	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica
	79		Baert	85Jz RdBell	Open Cuica	Heart Beat	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica
	80		Frog Vpoce	85Br RdBell	MuteTriangl	Footsteps	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl
	81		Wind 2	85St RdCym	OpenTriangl	Footsteps	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl
	82		Scratch 3	85Rm RdCym	Shaker	Applause	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker
	83		Scratch 4	85Jz RdCym	Jingle Bell	Creaking	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell
C6	84		Scratch 5	85Br RdCym	Bell Tree	Door	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree
	85		Scratch 6	606 Ride Cym	Castanets	Scratch	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets
	86		Scratch 7	TR808 Ride	Mute Surdo	Wind Chimes	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo
	87		Noise Attack	ChinaCymbal	Open Surdo	Car-Engine	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo
	88		Bounce	Chaina Cym2	CRcir	Car-Stop	---	---	---	---	---	---
	89		Dist Knock	707 Claps	NewTmblHiFlm	Car-Pass	---	---	---	---	---	---
	90		xxx	HipHop Claps	NewTmblLoFlm	Car-Crash	---	---	---	---	---	---
	91		---	R&B Claps 1	NewTmblPHS	Siren	---	---	---	---	---	---
	92		---	909 Claps	NewShekere1	Train	---	---	---	---	---	---
	93		---	Comp Claps 2	NewShekere2	Jetplane	---	---	---	---	---	---
	94		---	909 HandClap	NHBngoMute	Helicopter	---	---	---	---	---	---
	95		---	HC2 Claps 2	NewLBngoMute	Starship	---	---	---	---	---	---
C7	96		---	707 Claps	CajonHi	Gun Shot	---	---	---	---	---	---

(CC32=122 sólo via MIDI)

		PC: 61 [CC32: 4] SFX 2	PC: 63 [CC32: 4] CYM&CLAPS 2	PC: 64 [CC32: 4] V-VoxDrum	PC: 128 [CC32: 4] CM-64/32L	PC: 1 [CC32: 122] GM2 STANDARD	PC: 9 [CC32: 122] GM2 ROOM	PC: 17 [CC32: 122] GM2 POWER	PC: 25 [CC32: 122] GM2 ELECTRIC	PC: 26 [CC32: 122] GM2 ANALOG	PC: 33 [CC32: 122] GM2 JAZZ
(C7)	(96)	(---)	(707 Claps)	(CajonHi)	(Gun Shot)	(---)	(---)	(---)	(---)	(---)	(---)
	97	---	---	CajonHiFlm	Machine Gun	---	---	---	---	---	---
	98	---	---	CajonLo	Lasergun	---	---	---	---	---	---
	99	---	---	CajonLoFlm	Explosion	---	---	---	---	---	---
	100	---	---	FlmncoHClp1	Dog	---	---	---	---	---	---
	101	---	---	FlmncoHClp1	HorseGallop	---	---	---	---	---	---
	102	---	---	BongoCowBell	Bird	---	---	---	---	---	---
	103	---	---	AfHey	Rain	---	---	---	---	---	---
	104	---	---	MamboCowBell	Thunder	---	---	---	---	---	---
	105	---	---	MexFVox2	Wind	---	---	---	---	---	---
	106	---	---	AfFoots	Seashore	---	---	---	---	---	---
	107	---	---	MexFVox1	Stream	---	---	---	---	---	---
C8	108	---	---	MexMVox1	Bubble	---	---	---	---	---	---
	109	---	---	YodelFVox1	---	---	---	---	---	---	---
	110	---	---	MexMVox2	---	---	---	---	---	---	---
	111	---	---	YodelMVox1	---	---	---	---	---	---	---
	112	---	---	MexMVox3	---	---	---	---	---	---	---
	113	---	---	FlmncoFVox1	---	---	---	---	---	---	---
	114	---	---	YodelFVox2	---	---	---	---	---	---	---
	115	---	---	FlmncoFVox2	---	---	---	---	---	---	---
	116	---	---	NewWhistle1	---	---	---	---	---	---	---
	117	---	---	FlmncoFVox3	---	---	---	---	---	---	---
	118	---	---	NewWhistle2	---	---	---	---	---	---	---
	119	---	---	FlmncoMVox1	---	---	---	---	---	---	---
C9	120	---	---	FlmncoMVox2	---	---	---	---	---	---	---
	121	---	---	BrazilVox1	---	---	---	---	---	---	---
	122	---	---	FlmncoMVox3	---	---	---	---	---	---	---
	123	---	---	BrazilVox2	---	---	---	---	---	---	---
	124	---	---	BrazilVox3	---	---	---	---	---	---	---
	125	---	---	AfAahhh	---	---	---	---	---	---	---
	126	---	---	p33137v	---	---	---	---	---	---	---
G9	127	---	---	p33168v	---	---	---	---	---	---	---

(CC32=122 sólo via MIDI)

(CC32= 119 sólo via MIDI)

		PC: 41 [CC32: 122] GM2 BRUSH	PC: 49 [CC32: 122] GM2 ORCHSTRA	PC: 57 [CC32: 122] GM2 SFX	PC: 1 [CC32: 119] standard kit	PC: 2 [CC32: 119] standrd kit2	PC: 9 [CC32: 119] room kit	PC: 17 [CC32: 119] rock kit	PC: 25 [CC32: 119] electro kit	PC: 26 [CC32: 119] analog kit	PC: 33 [CC32: 119] jazz kit
C–1	0	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	1	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	2	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	3	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	4	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	5	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	6	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	7	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	8	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	9	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	10	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	11	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
C0	12	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	13	---	---	---	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo
	14	---	---	---	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo
	15	---	---	---	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q
	16	---	---	---	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap
	17	---	---	---	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush
	18	---	---	---	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull
	19	---	---	---	FingerSnaps2	FingerSnaps2	FingerSnaps2	FingerSnaps2	FingerSnaps2	FingerSnaps2	FingerSnaps2
	20	---	---	---	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick
	21	---	---	---	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click
	22	---	---	---	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell
	23	---	---	---	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep
C1	24	---	---	---	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep
	25	---	---	---	Brush Swirl	Brush Swirl	Brush Swirl	Brush Swirl	Brush Swirl	Brush Swirl	Brush Swirl
	26	---	---	---	Brush Swirl	Brush Swirl	Brush Swirl	Brush Swirl	Brush Swirl	Brush Swirl	Brush Swirl
	27	High-Q	Jazz Clsd.HH	---	Brush Slap1	Brush Slap1	Brush Slap1	Brush Slap1	Brush Slap1	Brush Slap1	Brush Slap1
	28	Slap	Pedal HiHat	---	Brush Swirl	Brush Swirl	Brush Swirl	Brush Swirl	ReverseCymbl	ReverseCymbl	Brush Swirl
	29	ScratchPush	Jazz Open HH	---	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll
	30	ScratchPull	Ride Cymbal	---	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	High-Q	High-Q	Castanets
	31	Sticks	Sticks	---	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	Room Snare 1	Standard SN1	Power Snare1	Concert Snr
	32	SquareClick	SquareClick	---	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks
	33	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	---	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	Room Kick 2	Std2 Kick2	Mix Kick	Jazz Kick 1
	34	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	---	Jazz Snare 2	Jazz Snare 2	Jazz Snare 2	Jazz Snare 2	Jazz Snare 2	Jazz Snare 2	Jazz Snare 2
	35	Jazz Kick 2	Concert BD	---	Mix Kick	Std2 Kick2	Mix Kick	Std2 Kick2	Elec Kick 2	808 BD	Mix Kick
C2	36	Jazz Kick 1	ConcertBD Mt	---	Standard KK1	Std.2 Kick1	Room Kick 1	Std.2 Kick1	Power Kick1	TR-808 Kick	Jazz Kick 2
	37	Side Stick	Side Stick	---	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	808 Rimshot	Side Stick
	38	Brush Swirl	Concert Snr	---	Standard SN1	Std.2 Snare1	Standard SN1	LD Snare M	Dance Snare1	808 Snare 1	Standard SN1
	39	Brush Slap1	Castanets	High-Q	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	808clap	909 HandClap
	40	Brush Swirl	Concert Snr	Slap	LD Snare M	Std.2 Snare2	LD Snare M	Jazz Snare 2	Power Snare1	TR-808 SD2	LD Snare M
	41	Real Tom 6	Timpani	ScratchPush	Real Tom 6	Real Tom 6	Room Tom 5	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 6
	42	Close HiHat2	Timpani	ScratchPull	Close HiHat2	Close HiHat2	Close HiHat2	Close HiHat2	Close HiHat2	TR-808 CHH	Close HiHat2
	43	Real Tom 6	Timpani	Sticks	Real Tom 6	Real Tom 6	Room Tom 5	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 4
	44	Pedal HiHat2	Timpani	SquareClick	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2	808__chh	Pedal HiHat2
	45	Real Tom 4	Timpani	Mtrnm.Click	Real Tom 4	Real Tom 4	Room Tom 2	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 4
	46	Open HiHat2	Timpani	Mtrnm. Bell	Open HiHat2	Open HiHat2	Open HiHat2	Open HiHat2	Open HiHat2	TR-808 OHH	Open HiHat2
	47	Real Tom 4	Timpani	Gt.FretNoiz	Real Tom 4	Real Tom 4	Room Tom 2	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 1
C3	48	Real Tom 1	Timpani	Gt.CutNoise	Real Tom 1	Real Tom 1	Room Tom 2	Rock Tom 1	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 1
	49	Crash Cym.1	Timpani	Gt.CutNoise	Crash Cym.1	Crash Cym.1	Crash Cym.1	Crash Cym.1	Crash Cym.1	808 Crash	Crash Cym.1
	50	Real Tom 1	Timpani	String Slap	Real Tom 1	Real Tom 1	Room Tom 2	Rock Tom 1	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 1
	51	Ride Cymbal	Timpani	Fl.KeyClick	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal
	52	ChinaCymbal	Timpani	Laughing	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal
	53	Ride Bell	Timpani	Screaming	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell
	54	Tambourine	Tambourine	Punch	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine
	55	Splash Cym.	Splash Cym.	Heart Beat	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.
	56	Cowbell	Cowbell	Footsteps	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	808cowbe	Cowbell
	57	Crash Cym.2	Con.Cymbal2	Footsteps	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2
	58	Vibraslap	Vibraslap	Applause	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap
	59	Ride Cymbal	Concert Cym.	Creaking	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal
C4	60	Bongo High	Bongo High	Door	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High
	61	Bongo Lo	Bongo Lo	Scratch	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo
	62	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Wind Chimes	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	808 Conga	Mute H.Conga
	63	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Car-Engine	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	808 Conga	Conga Hi Opn
	64	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Car-Stop	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	808 Conga	Conga Lo Opn
	65	High Timbale	High Timbale	Car-Pass	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale
	66	Low Timbale	Low Timbale	Car-Crash	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale
	67	Agogo	Agogo	Siren	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
	68	Agogo	Agogo	Train	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
	69	Cabasa	Cabasa	Jetplane	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa
	70	Maracas	Maracas	Helicopter	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	808marac	Maracas
	71	ShrtWhistle	ShrtWhistle	Starship	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle
C5	72	LongWhistle	LongWhistle	Gun Shot	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle
	73	Short Guiro	Short Guiro	Machine Gun	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro
	74	Long Guiro	Long Guiro	Lasergun	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
	75	Claves	Claves	Explosion	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves	808clave	Claves
	76	Woodblock	Woodblock	Dog	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
	77	Woodblock	Woodblock	HorseGallop	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
	78	Mute Cuica	Mute Cuica	Bird	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	ScratchPush	ScratchPush	Mute Cuica
	79	Open Cuica	Open Cuica	Rain	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	ScratchPull	ScratchPull	Open Cuica
	80	MuteTriangl	MuteTriangl	Thunder	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl
	81	OpenTriangl	OpenTriangl	Wind	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl
	82	Shaker	Shaker	Seashore	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker
	83	Jingle Bell	Jingle Bell	Stream	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell
C6	84	Bell Tree	Bell Tree	Bubble	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree
	85	Castanets	Castanets	---	---	---	---	---	---	---	---
	86	Mute Surdo	Mute Surdo	---	---	---	---	---	---	---	---
	87	Open Surdo	Open Surdo	---	---	---	---	---	---	---	---
	88	---	Applause	---	---	---	---	---	---	---	---
	89	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	90	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	91	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	92	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	93	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	94	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	95	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
C7	96	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

(CC32= 119 sólo via MIDI)

(CC32=122 sólo via MIDI)

		PC: 41 [CC32: 119]	PC: 49 [CC32: 119]	PC: 121 [CC32: 122]	PC: 122 [CC32: 122]	PC: 1 [CC32: 3]	PC: 2 [CC32: 3]	PC: 3 [CC32: 3]	PC: 9 [CC32: 3]	PC: 10 [CC32: 3]	PC: 11 [CC32: 3]
		brush kit	classic kit	SFX 1 kit	SFX 2 kit	STANDARD 1	STANDARD 2	STANDARD 3	ROOM	Hip-Hop	Jungle
C–1	0	---	---	---	---	[#2] Standard 1 Kick 1	[#2] Standard 1 Kick 1	[#2] Standard 1 Kick 1	[#2] Standard 1 Kick 1	[#2] Electric Kick 2	[#2] Electric Kick 2
	1	---	---	---	---	[#2] Standard 1 Kick 2	[#2] Standard 1 Kick 2	[#2] Standard 1 Kick 2	[#2] Standard 1 Kick 2	[#2] Electric Kick 1 *	[#2] Electric Kick 1 *
	2	---	---	---	---	[#2] Standard 2 Kick 1	[#2] Standard 2 Kick 1	[#2] Standard 2 Kick 1	[#2] Standard 2 Kick 1	CR-78 Kick 1	CR-78 Kick 1
	3	---	---	---	---	[#2] Standard 2 Kick 2	[#2] Standard 2 Kick 2	[#2] Standard 2 Kick 2	[#2] Standard 2 Kick 2	CR-78 Kick 2	CR-78 Kick 2
	4	---	---	---	---	[#1] Kick Drum 1	[#1] Kick Drum 1	[#1] Kick Drum 1	[#1] Kick Drum 1	TR-606 Kick 1	TR-606 Kick 1
	5	---	---	---	---	[#1] Kick Drum 2	[#1] Kick Drum 2	[#1] Kick Drum 2	[#1] Kick Drum 2	TR-707 Kick 1	TR-707 Kick 1
	6	---	---	---	---	[#2] Jazz Kick 1	[#2] Jazz Kick 1	[#2] Jazz Kick 1	[#2] Jazz Kick 1	[#1] TR-808 Kick	[#1] TR-808 Kick
	7	---	---	---	---	[#2] Jazz Kick 2	[#2] Jazz Kick 2	[#2] Jazz Kick 2	[#2] Jazz Kick 2	[#2] TR-808 Kick	[#2] TR-808 Kick
	8	---	---	---	---	[#2] Room Kick 1	[#2] Room Kick 1	[#2] Room Kick 1	[#2] Room Kick 1	TR-808 Kick 2	TR-808 Kick 2
	9	---	---	---	---	[#2] Room Kick 2	[#2] Room Kick 2	[#2] Room Kick 2	[#2] Room Kick 2	[#2] TR-909 Kick	[#2] TR-909 Kick
	10	---	---	---	---	[#2] Power Kick 1	[#2] Power Kick 1	[#2] Power Kick 1	[#2] Power Kick 1	[#2] Dance Kick	[#2] Dance Kick
	11	---	---	---	---	[#2] Power Kick 2	[#2] Power Kick 2	[#2] Power Kick 2	[#2] Power Kick 2	Hip-Hop Kick 2	Hip-Hop Kick 2
C0	12	---	---	---	---	[#2] Electric Kick 2	[#2] Electric Kick 2	[#2] Electric Kick 2	[#2] Electric Kick 2	TR-909 Kick 1 *	TR-909 Kick 1 *
	13	Mute Surdo	Mute Surdo	---	---	[#2] Electric Kick 1 *	[#2] Electric Kick 1 *	[#2] Electric Kick 1 *	[#2] Electric Kick 1 *	Hip-Hop Kick 3	Hip-Hop Kick 3
	14	Open Surdo	Open Surdo	---	---	[#2] TR-808 Kick	[#2] TR-808 Kick	[#2] TR-808 Kick	[#2] TR-808 Kick	Jungle Kick 1	Jungle Kick 1
	15	High-Q	High-Q	---	---	[#2] TR-909 Kick	[#2] TR-909 Kick	[#2] TR-909 Kick	[#2] TR-909 Kick	Techno Kick 1	Techno Kick 1
	16	Slap	Slap	---	---	[#2] Dance Kick	[#2] Dance Kick	[#2] Dance Kick	[#2] Dance Kick	Bounce Kick	Bounce Kick
	17	ScratchPush	ScratchPush	---	---	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One
	18	ScratchPull	ScratchPull	---	---	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two
	19	FingerSnaps2	FingerSnaps2	---	---	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three
	20	SquareClick	SquareClick	---	---	---	---	---	---	---	---
	21	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	---	---	---	---	---	---	---	---
	22	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	---	---	MC-500 Beep 1	MC-500 Beep 1	MC-500 Beep 1	MC-500 Beep 1	MC-500 Beep 1	MC-500 Beep 1
	23	MC-500 Beep	MC-500 Beep	---	---	MC-500 Beep 2	MC-500 Beep 2	MC-500 Beep 2	MC-500 Beep 2	MC-500 Beep 2	MC-500 Beep 2
C1	24	MC-500 Beep	MC-500 Beep	---	---	Concert SD	Concert SD	Concert SD	Concert SD	Concert SD	Concert SD
	25	Brush Swirl	Brush Swirl	---	---	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll
	26	Brush Swirl	Brush Swirl	---	---	Finger Snap 2	Finger Snap	Finger Snap 2	Finger Snap	Finger Snap 2	Finger Snap 2
	27	Brush Slap1	Brush Slap1	---	---	High Q	High Q	High Q	High Q	High Q	High Q
	28	Brush Swirl	Brush Swirl	---	---	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap
	29	Snare Roll	Snare Roll	---	---	Scratch Push [EXC7]	Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push 2 [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]
	30	Castanets	Castanets	---	---	Scratch Pull [EXC7]	Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull 2 [EXC7]	Scratch Pull 2 [EXC7]
	31	Brush Slap1	Concert Snr	---	---	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks
	32	Sticks	Sticks	---	---	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click
	33	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	---	---	Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click
	34	Jazz Snare 2	Jazz Snare 2	---	---	Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell
	35	Mix Kick	Concert BD	---	---	Standard 1 Kick 2	Standard 2 Kick 2	Standard 3 Kick 2	Room Kick 2	Hip-Hop Kick 2	Jungle Kick 2
C2	36	Jazz Kick 1	Concert BD m	Gt.CutNoise	Telephone 2	Standard 1 Kick 1	Standard 2 Kick 1	[RND] Kick	Room Kick 1	Hip-Hop Kick 1	Jungle Kick 1
	37	Side Stick	Side Stick	Gt.CutNoise	Creaking	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	TR-808 Rim Shot	Side Stick
	38	Brush Slap1	Standard SN1	Dist.CutNoiz	Door	Standard 1 Snare 1	Standard 2 Snare 1	[RND] Snare	Room Snare 1	Rap Snare	Jungle Snare 1
	39	909 HandClap	909 HandClap	String Slap	ScratchPush	Hand Clap	TR-808 Hand Clap	[RND] Hand Clap *	TR-808 Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap 2
	40	Brush Swirl	LD Snare M	Bass Slide	XG Scratch2	Standard 1 Snare 2	Standard 2 Snare 2	Standard 3 Snare 2	Room Snare 2	Hip-Hop Snare 2	Jungle Snare 2
	41	Lite Tom 4	Real Tom 6	Pick Scrape	Wind Chimes	Low Tom2 *	Low Tom2	Low Tom2	Room Low Tom 2 *	TR-909 Low Tom 2 *	TR-909 Low Tom 2
	42	Close HiHat2	Close HiHat2	---	Telephone 2	Closed Hi-Hat [EXC1]	Closed Hi-Hat 2 [EXC1]	[RND] Closed Hi-Hat [EXC1]	Closed Hi-Hat3 [EXC1]	Closed Hi-Hat 3 [EXC1]	TR-606 Closed Hi-Hat [EXC1]
	43	Lite Tom 4	Real Tom 4	---	---	Low Tom1 *	Low Tom1	Low Tom1	Room Low Tom 1 *	TR-909 Low Tom 1 *	TR-909 Low Tom 1
	44	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2	---	---	Pedal Hi-Hat [EXC1]	Pedal Hi-Hat 2 [EXC1]	[RND] Pedal Hi-Hat [EXC1]	Room Pedal Hi-Hat [EXC1]	RoomPedal Hi-Hat [EXC1]	Jungle Hi-Hat [EXC1]
	45	Lite Tom 4	Real Tom 4	---	---	Mid Tom2 *	Mid Tom2	Mid Tom2	Room Mid Tom 2 *	TR-909 Mid Tom 2 *	TR-909 Mid Tom 2
	46	Open HiHat2	Open HiHat2	---	---	Open Hi-Hat [EXC1]	Open Hi-Hat 2 [EXC1]	[RND] Open Hi-Hat [EXC1]	Open Hi-Hat 3 [EXC1]	Open Hi-Hat 3 [EXC1]	TR-606 Open Hi-Hat [EXC1]
	47	Lite Tom 4	Real Tom 1	---	---	Mid Tom 1 *	Mid Tom 1	Mid Tom 1	Room Mid Tom 1 *	TR-909 Mid Tom 1 *	TR-909 Mid Tom 1
C3	48	Lite Tom 4	Real Tom 1	---	---	High Tom 2 *	High Tom 2	High Tom 2	Room High Tom 2 *	TR-909 High Tom 2 *	TR-909 High Tom 2
	49	Crash Cym.1	Concert Cym.	---	---	Crash Cymbal1	Crash Cymbal1	[RND] Crash Cymbal	Crash Cymbal1	TR-909 Crash Cymbal	TR-808 Crash Cymbal
	50	Lite Tom 4	Real Tom 1	---	---	High Tom 1 *	High Tom 1	High Tom 1	Room High Tom 1 *	TR-909 High Tom 1 *	TR-909 High Tom 1
	51	Ride Cymbal	ConcertCymCl	---	---	Ride Cymbal 1	Ride Cymbal 1	[RND] Ride Cymbal 1 *	Ride Cymbal 1	Ride Cymbal 1	Ride Cymbal 1
	52	ChinaCymbal	ChinaCymbal	Fl.KeyClick	Car-Engine	Chinese Cymbal	Chinese Cymbal	Chinese Cymbal	Chinese Cymbal	Reverse Cymbal	Reverse Cymbal
	53	Ride Bell	Ride Bell	---	Car-Stop	Ride Bell	Ride Bell	[RND] Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell
	54	Tambourine	Tambourine	---	Car-Pass	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Shake Tambourine	Shake Tambourine
	55	Splash Cym.	Splash Cym.	---	Car-Crash	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal
	56	Cowbell	Cowbell	---	Siren	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	TR-808 Cowbell	TR-808 Cowbell
	57	Crash Cym.2	Concert Cym.	---	Train	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2
	58	Vibraslap	Vibraslap	---	Jetplane	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap
	59	Ride Cymbal	ConcertCymCl	---	Starship	Ride Cymbal 2	Ride Cymbal 2	[RND] Ride Cymbal 2 *	Ride Cymbal 2	Ride Cymbal 2	Ride Cymbal 2
C4	60	Bongo High	Bongo High	---	Burst Noise	High Bongo	High Bongo	High Bongo	High Bongo	High Bongo	High Bongo
	61	Bongo Lo	Bongo Lo	---	Coaster	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo
	62	Mute H.Conga	Mute H.Conga	---	Submarine	Mute High Conga	Mute High Conga	Mute High Conga	Mute High Conga	Mute High Conga	Mute High Conga
	63	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	---	---	Open High Conga	Open High Conga	Open High Conga	Open High Conga	Open High Conga	Open High Conga
	64	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	---	---	Open Low Conga	Open Low Conga	Open Low Conga	Open Low Conga	Open Low Conga	Open Low Conga
	65	High Timbale	High Timbale	---	---	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale
	66	Low Timbale	Low Timbale	---	---	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale
	67	Agogo	Agogo	---	---	High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo
	68	Agogo	Agogo	Rain	Laughing	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo
	69	Cabasa	Cabasa	Thunder	Screaming	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa
	70	Maracas	Maracas	Wind	Punch	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	TR-808 Maracas	TR-808 Maracas
	71	ShrtWhistle	ShrtWhistle	Stream	Heart Beat	Short High Whistle [EXC2]	Short High Whistle	Short High Whistle	Short High Whistle	Short High Whistle	Short High Whistle
C5	72	LongWhistle	LongWhistle	Bubble	Footsteps	Long Low Whistle [EXC2]	Long Low Whistle	Long Low Whistle	Long Low Whistle	Long Low Whistle	Long Low Whistle
	73	Short Guiro	Short Guiro	Feed	ApplauseWave	Short Guiro [EXC3]	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro
	74	Long Guiro	Long Guiro	---	---	Long Guiro [EXC3]	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	CR-78 Guiro [EXC3]	CR-78 Guiro [EXC3]
	75	Claves	Claves	---	---	Claves	Claves	Claves	Claves	TR-808 Claves	TR-808 Claves
	76	Woodblock	Woodblock	---	---	High Wood Block	High Wood Block	High Wood Block	High Wood Block	High Wood Block	High Wood Block
	77	Woodblock	Woodblock	---	---	Low Wood Block	Low Wood Block	Low Wood Block	Low Wood Block	Low Wood Block	Low Wood Block
	78	Mute Cuica	Mute Cuica	---	---	Mute Cuica [EXC4]	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	High Hoo [EXC4]	High Hoo [EXC4]
	79	Open Cuica	Open Cuica	---	---	Open Cuica [EXC4]	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Low Hoo [EXC4]	Low Hoo [EXC4]
	80	MuteTriangl	MuteTriangl	---	---	Mute Triangle [EXC5]	Mute Triangle	Mute Triangle	Mute Triangle	Electric Mute Triangle	Electric Mute Triangle
	81	OpenTriangl	OpenTriangl	---	---	Open Triangle [EXC5]	Open Triangle	Open Triangle	Open Triangle	Electric Open Triangle	Electric Open Triangle
	82	Shaker	Shaker	---	---	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	TR-626 Shaker	TR-626 Shaker
	83	Jingle Bell	Jingle Bell	---	---	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell
C6	84	Bell Tree	Bell Tree	Dog	Machine Gun	Bell Tree	Bar Chimes	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree
	85	---	---	HorseGallop	Lasergun	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets
	86	---	---	Bird 2	Explosion	Mute Surdo [EXC6]	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo
	87	---	---	Kitty	Firework	Open Surdo [EXC6]	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo
	88	---	---	Growl	---	Applause 2 *	Applause 2	Applause 2	Applause 2	Small Club 1 *	Small Club 1 *
	89	---	---	Huanted	---	---	---	---	---	---	---
	90	---	---	Ghost	---	---	---	---	---	---	---
	91	---	---	Maou	---	---	---	---	---	---	---
	92	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	93	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	94	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	95	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
C7	96	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

		PC: 41 [CC32: 119] brush kit	PC: 49 [CC32: 119] classic kit	PC: 121 [CC32: 122] SFX 1 kit	PC: 122 [CC32: 122] SFX 2 kit	PC: 1 [CC32: 3] STANDARD 1	PC: 2 [CC32: 3] STANDARD 2	PC: 3 [CC32: 3] STANDARD 3	PC: 9 [CC32: 3] ROOM	PC: 10 [CC32: 3] HipHop	PC: 11 [CC32: 3] Jungle
(C7)	(96)	(---)	(---)	(---)	(---)	(---)	(---)	(---)	(---)	(---)	(---)
	97	---	---	---	---	[#2] Standard 1 Snare 1	[#2] Standard 1 Snare 1	[#2] Standard 1 Snare 1	[#2] Standard 1 Snare 1	Techno Hit	Techno Hit
	98	---	---	---	---	[#2] Standard 1 Snare 2	[#2] Standard 1 Snare 2	[#2] Standard 1 Snare 2	[#2] Standard 1 Snare 2	Philly Hit *	Philly Hit *
	99	---	---	---	---	[#2] Standard 2 Snare 1	[#2] Standard 2 Snare 1	[#2] Standard 2 Snare 1	[#2] Standard 2 Snare 1	Shock Wave *	Shock Wave *
	100	---	---	---	---	[#2] Standard 2 Snare 2	[#2] Standard 2 Snare 2	[#2] Standard 2 Snare 2	[#2] Standard 2 Snare 2	Lo-Fi Rave *	Lo-Fi Rave *
	101	---	---	---	---	[#1] Snare Drum 2	[#1] Snare Drum 2	[#1] Snare Drum 2	[#1] Snare Drum 2	Bam Hit	Bam Hit
	102	---	---	---	---	Standard 1 Snare 1	Standard 1 Snare 1	Standard 1 Snare 1	Standard 1 Snare 1	Bim-Hit	Bim-Hit
	103	---	---	---	---	Standard 1 Snare 2	Standard 1 Snare 2	Standard 1 Snare 2	Standard 1 Snare 2	Tape Rewind	Tape Rewind
	104	---	---	---	---	Standard Snare 3	Standard Snare 3	Standard Snare 3	Standard Snare 3	Phonograph Noise	Phonograph Noise
	105	---	---	---	---	[#2] Jazz Snare 1	[#2] Jazz Snare 1	[#2] Jazz Snare 1	[#2] Jazz Snare 1	[#2] Power Snare 1	[#2] Power Snare 1
	106	---	---	---	---	[#2] Jazz Snare 2	[#2] Jazz Snare 2	[#2] Jazz Snare 2	[#2] Jazz Snare 2	[#2] Dance Snare 1	[#2] Dance Snare 1
	107	---	---	---	---	[#2] Room Snare 1	#2] Room Snare 1	[#2] Room Snare 1	[#2] Room Snare 1	[#2] Dance Snare 2	[#2] Dance Snare 2
C8	108	---	---	---	---	[#2] Room Snare 2	[#2] Room Snare 2	[#2] Room Snare 2	[#2] Room Snare 2	[#2] Disco Snare	[#2] Disco Snare
	109	---	---	---	---	[#2] Power Snare 1	[#2] Power Snare 1	[#2] Power Snare 1	[#2] Power Snare 1	[#2] Electric Snare 2	[#2] Electric Snare 2
	110	---	---	---	---	[#2] Power Snare 2	[#2] Power Snare 2	[#2] Power Snare 2	[#2] Power Snare 2	[#1] Electric Snare	[#1] Electric Snare
	111	---	---	---	---	[#1] Gated Snare	[#1] Gated Snare	[#1] Gated Snare	[#1] Gated Snare	[#2] Electric Snare 3 *	[#2] Electric Snare 3 *
	112	---	---	---	---	[#2] Dance Snare 1	[#2] Dance Snare 1	[#2] Dance Snare 1	[#2] Dance Snare 1	TR-606 Snare	TR-606 Snare
	113	---	---	---	---	[#2] Dance Snare 2	[#2] Dance Snare 2	[#2] Dance Snare 2	[#2] Dance Snare 2	TR-707 Snare	TR-707 Snare
	114	---	---	---	---	[#2] Disco Snare	[#2] Disco Snare	[#2] Disco Snare	[#2] Disco Snare	[#2] TR-808 Snare 1	[#2] TR-808 Snare 1
	115	---	---	---	---	[#2] Electric Snare 2	[#2] Electric Snare 2	[#2] Electric Snare 2	[#2] Electric Snare 2	[#2] TR-808 Snare 2 *	[#2] TR-808 Snare 2 *
	116	---	---	---	---	[#1] Electric Snare	[#1] Electric Snare	[#1] Electric Snare	[#1] Electric Snare	TR-808 Snare 2	TR-808 Snare 2
	117	---	---	---	---	[#2] Electric Snare 3 *	[#2] Electric Snare 3 *	[#2] Electric Snare 3 *	[#2] Electric Snare 3 *	[#2] TR-909 Snare 1	[#2] TR-909 Snare 1
	118	---	---	---	---	TR-707 Snare	TR-707 Snare	TR-707 Snare	TR-707 Snare	[#2] TR-909 Snare 2 *	[#2] TR-909 Snare 2 *
	119	---	---	---	---	[#2] TR-808 Snare 1	[#2] TR-808 Snare 1	[#2] TR-808 Snare 1	[#2] TR-808 Snare 1	TR-909 Snare 1	TR-909 Snare 1
C9	120	---	---	---	---	[#2] TR-808 Snare 2 *	[#2] TR-808 Snare 2 *	[#2] TR-808 Snare 2 *	[#2] TR-808 Snare 2 *	TR-909 Snare 2	TR-909 Snare 2
	121	---	---	---	---	[#2] TR-909 Snare 1	[#2] TR-909 Snare 1	[#2] TR-909 Snare 1	[#2] TR-909 Snare 1	Rap Snare	Rap Snare
	122	---	---	---	---	[#2] TR-909 Snare 2 *	[#2] TR-909 Snare 2 *	[#2] TR-909 Snare 2 *	[#2] TR-909 Snare 2 *	Jungle Snare 1	Jungle Snare 1
	123	---	---	---	---	Rap Snare	Rap Snare	Rap Snare	Rap Snare	House Snare 1	House Snare 1
	124	---	---	---	---	Jungle Snare 1	Jungle Snare 1	Jungle Snare 1	Jungle Snare 1	[#2] House Snare *	[#2] House Snare *
	125	---	---	---	---	House Snare 1	House Snare 1	House Snare 1	House Snare 1	House Snare 2	House Snare 2
	126	---	---	---	---	[#2] House Snare *	[#2] House Snare *	[#2] House Snare *	[#2] House Snare *	Voice Tah	Voice Tah
G9	127	---	---	---	---	House Snare 2	House Snare 2	House Snare 2	House Snare 2	[#2] Slappy *	[#2] Slappy *

		PC: 12 [CC32: 3] TECHNO	PC: 17 [CC32: 3] POWER	PC: 25 [CC32: 3] ELECTRONIC	PC: 26 [CC32: 3] TR-808	PC: 27 [CC32: 3] DANCE	PC: 28 [CC32: 3] CR-78	PC: 29 [CC32: 3] TR-606	PC: 30 [CC32: 3] TR-707	PC: 31 [CC32: 3] TR-909	PC: 33 [CC32: 3] JAZZ
(C7)	(96)	(---)	(---)	(---)	(---)	(---)	(---)	(---)	(---)	(---)	(---)
	97	Techno Hit	[#2] Standard 1 Snare 1	Techno Hit	Techno Hit	Techno Hit	Techno Hit	Techno Hit	Techno Hit	Techno Hit	---
	98	Philly Hit *	[#2] Standard 1 Snare 2	Philly Hit *	Philly Hit *	Philly Hit *	Philly Hit *	Philly Hit *	Philly Hit *	Philly Hit *	---
	99	Shock Wave *	[#2] Standard 2 Snare 1	Shock Wave *	Shock Wave *	Shock Wave *	Shock Wave *	Shock Wave *	Shock Wave *	Shock Wave *	---
	100	Lo-Fi Rave *	[#2] Standard 2 Snare 2	Lo-Fi Rave *	Lo-Fi Rave *	Lo-Fi Rave *	Lo-Fi Rave *	Lo-Fi Rave *	Lo-Fi Rave *	Lo-Fi Rave *	[#2] Brush Tap 1
	101	Bam Hit	[#1] Snare Drum 2	Bam Hit	Bam Hit	Bam Hit	Bam Hit	Bam Hit	Bam Hit	Bam Hit	[#2] Brush Tap 2
	102	Bim-Hit	Standard 1 Snare 1	Bim-Hit	Bim-Hit	Bim-Hit	Bim-Hit	Bim-Hit	Bim-Hit	Bim-Hit	[#2] Brush Slap 1
	103	Tape Rewind	Standard 1 Snare 2	Tape Rewind	Tape Rewind	Tape Rewind	Tape Rewind	Tape Rewind	Tape Rewind	Tape Rewind	[#2] Brush Slap 2
	104	Phonograph Noise	Standard Snare 3	Phonograph Noise	Phonograph Noise	Phonograph Noise	Phonograph Noise	Phonograph Noise	Phonograph Noise	Phonograph Noise	[#2] Brush Slap 3
	105	[#2] Power Snare 1	[#2] Jazz Snare 1	[#2] Power Snare 1	[#2] Power Snare 1	[#2] Power Snare 1	[#2] Power Snare 1	[#2] Power Snare 1	[#2] Power Snare 1	[#2] Power Snare 1	[#2] Brush Swirl 1
	106	[#2] Dance Snare 1	[#2] Jazz Snare 2	[#2] Dance Snare 1	[#2] Dance Snare 1	[#2] Dance Snare 1	[#2] Dance Snare 1	[#2] Dance Snare 1	[#2] Dance Snare 1	[#2] Dance Snare 1	[#2] Brush Swirl 2
	107	[#2] Dance Snare 2	[#2] Room Snare 1	[#2] Dance Snare 2	[#2] Dance Snare 2	[#2] Dance Snare 2	[#2] Dance Snare 2	[#2] Dance Snare 2	[#2] Dance Snare 2	[#2] Dance Snare 2	[#2] Brush Long Swirl
C8	108	[#2] Disco Snare	[#2] Room Snare 2	[#2] Disco Snare	[#2] Disco Snare	[#2] Disco Snare	[#2] Disco Snare	[#2] Disco Snare	[#2] Disco Snare	[#2] Disco Snare	[#2] Jazz Snare 1
	109	[#2] Electric Snare 2	[#2] Power Snare 1	[#2] Electric Snare 2	[#2] Electric Snare 2	[#2] Electric Snare 2	[#2] Electric Snare 2	[#2] Electric Snare 2	[#2] Electric Snare 2	[#2] Electric Snare 2	[#2] Jazz Snare 2
	110	[#1] Electric Snare	[#2] Power Snare 2	[#1] Electric Snare	[#1] Electric Snare	[#1] Electric Snare	[#1] Electric Snare	[#1] Electric Snare	[#1] Electric Snare	[#1] Electric Snare	[#2] Standard 1 Snare1
	111	[#2] Electric Snare 3 *	[#1] Gated Snare	[#2] Electric Snare 3 *	[#2] Electric Snare 3 *	[#2] Electric Snare 3 *	[#2] Electric Snare 3 *	[#2] Electric Snare 3 *	[#2] Electric Snare 3 *	[#2] Electric Snare 3 *	[#2] Standard 1 Snare2
	112	TR-606 Snare	[#2] Dance Snare 1	TR-606 Snare	TR-606 Snare	TR-606 Snare	TR-606 Snare	TR-606 Snare	TR-606 Snare	TR-606 Snare	[#2] Standard 2 Snare1
	113	TR-707 Snare	[#2] Dance Snare 2	TR-707 Snare	TR-707 Snare	TR-707 Snare	TR-707 Snare	TR-707 Snare	TR-707 Snare	TR-707 Snare	[#2] Standard 2 Snare2
	114	[#2] TR-808 Snare 1	[#2] Disco Snare	[#2] TR-808 Snare 1	[#2] TR-808 Snare 1	[#2] TR-808 Snare 1	[#2] TR-808 Snare 1	[#2] TR-808 Snare 1	[#2] TR-808 Snare 1	[#2] TR-808 Snare 1	[#1] Snare Drum 2
	115	[#2] TR-808 Snare 2 *	[#2] Electric Snare 2	[#2] TR-808 Snare 2 *	[#2] TR-808 Snare 2 *	[#2] TR-808 Snare 2 *	[#2] TR-808 Snare 2 *	[#2] TR-808 Snare 2 *	[#2] TR-808 Snare 2 *	[#2] TR-808 Snare 2 *	Standard 1 Snare 1
	116	TR-808 Snare 2	[#1] Electric Snare	TR-808 Snare 2	TR-808 Snare 2	TR-808 Snare 2	TR-808 Snare 2	TR-808 Snare 2	TR-808 Snare 2	TR-808 Snare 2	Standard 1 Snare 2
	117	[#2] TR-909 Snare 1	[#2] Electric Snare 3 *	[#2] TR-909 Snare 1	[#2] TR-909 Snare 1	[#2] TR-909 Snare 1	[#2] TR-909 Snare 1	[#2] TR-909 Snare 1	[#2] TR-909 Snare 1	[#2] TR-909 Snare 1	Standard Snare 3
	118	[#2] TR-909 Snare 2 *	TR-707 Snare	[#2] TR-909 Snare 2 *	[#2] TR-909 Snare 2 *	[#2] TR-909 Snare 2 *	[#2] TR-909 Snare 2 *	[#2] TR-909 Snare 2 *	[#2] TR-909 Snare 2 *	[#2] TR-909 Snare 2 *	[#2] Room Snare 1
	119	TR-909 Snare 1	[#2] TR-808 Snare 1	TR-909 Snare 1	TR-909 Snare 1	TR-909 Snare 1	TR-909 Snare 1	TR-909 Snare 1	TR-909 Snare 1	TR-909 Snare 1	[#2] Room Snare 2
C9	120	TR-909 Snare 2	[#2] TR-808 Snare 2 *	TR-909 Snare 2	TR-909 Snare 2	TR-909 Snare 2	TR-909 Snare 2	TR-909 Snare 2	TR-909 Snare 2	TR-909 Snare 2	[#2] Power Snare 1
	121	Rap Snare	[#2] TR-909 Snare 1	Rap Snare	Rap Snare	Rap Snare	Rap Snare	Rap Snare	Rap Snare	Rap Snare	[#2] Power Snare 2
	122	Jungle Snare 1	[#2] TR-909 Snare 2 *	Jungle Snare 1	Jungle Snare 1	Jungle Snare 1	Jungle Snare 1	Jungle Snare 1	Jungle Snare 1	Jungle Snare 1	[#2] Gated Snare
	123	House Snare 1	Rap Snare	House Snare 1	House Snare 1	House Snare 1	House Snare 1	House Snare 1	House Snare 1	House Snare 1	[#2] Dance Snare 1
	124	[#2] House Snare *	Jungle Snare 1	[#2] House Snare *	[#2] House Snare *	[#2] House Snare *	[#2] House Snare *	[#2] House Snare *	[#2] House Snare *	[#2] House Snare *	[#2] Dance Snare 2
	125	House Snare 2	House Snare 1	House Snare 2	House Snare 2	House Snare 2	House Snare 2	House Snare 2	House Snare 2	House Snare 2	[#2] Disco Snare
	126	Voice Tah	[#2] House Snare *	Voice Tah	Voice Tah	Voice Tah	Voice Tah	Voice Tah	Voice Tah	Voice Tah	[#2] Electric Snare 2
G9	127	[#2] Slappy *	House Snare 2	[#2] Slappy *	[#2] Slappy *	[#2] Slappy *	[#2] Slappy *	[#2] Slappy *	[#2] Slappy *	[#2] Slappy *	[#2] Electric Snare 3 *

	Tone Map 3	PC: 12 [CC32: 3] TECHNO	PC: 17 [CC32: 3] POWER	PC: 25 [CC32: 3] ELECTRONIC	PC: 26 [CC32: 3] TR-808	PC: 27 [CC32: 3] DANCE	PC: 28 [CC32: 3] CR-78	PC: 29 [CC32: 3] TR-606	PC: 30 [CC32: 3] TR-707	PC: 31 [CC32: 3] TR-909	PC: 33 [CC32: 3] JAZZ
C–1	0	[#2] Electric Kick 2	[#2] Standard 1 Kick 1	[#2] Electric Kick 2	[#2] Electric Kick 2	[#2] Electric Kick 2	[#2] Electric Kick 2	[#2] Electric Kick 2	[#2] Electric Kick 2	[#2] Electric Kick 2	[#2] Standard 1 Kick 1
	1	[#2] Electric Kick 1 *	[#2] Standard 1 Kick 2	[#2] Electric Kick 1 *	[#2] Electric Kick 1 *	[#2] Electric Kick 1 *	[#2] Electric Kick 1 *	[#2] Electric Kick 1 *	[#2] Electric Kick 1 *	[#2] Electric Kick 1 *	[#2] Standard 1 Kick 2
	2	CR-78 Kick 1	[#2] Standard 2 Kick 1	CR-78 Kick 1	CR-78 Kick 1	CR-78 Kick 1	CR-78 Kick 1	CR-78 Kick 1	CR-78 Kick 1	CR-78 Kick 1	[#2] Standard 2 Kick 1
	3	CR-78 Kick 2	[#2] Standard 2 Kick 2	CR-78 Kick 2	CR-78 Kick 2	CR-78 Kick 2	CR-78 Kick 2	CR-78 Kick 2	CR-78 Kick 2	CR-78 Kick 2	[#2] Standard 2 Kick 2
	4	TR-606 Kick 1	[#1] Kick Drum 1	TR-606 Kick 1	TR-606 Kick 1	TR-606 Kick 1	TR-606 Kick 1	TR-606 Kick 1	TR-606 Kick 1	TR-606 Kick 1	[#1] Kick Drum 1
	5	TR-707 Kick 1	[#1] Kick Drum 2	TR-707 Kick 1	TR-707 Kick 1	TR-707 Kick 1	TR-707 Kick 1	TR-707 Kick 1	TR-707 Kick 1	TR-707 Kick 1	[#1] Kick Drum 2
	6	[#1] TR-808 Kick	[#2] Jazz Kick 1	[#1] TR-808 Kick	[#1] TR-808 Kick	[#1] TR-808 Kick	[#1] TR-808 Kick	[#1] TR-808 Kick	[#1] TR-808 Kick	[#1] TR-808 Kick	[#2] Jazz Kick 1
	7	[#2] TR-808 Kick	[#2] Jazz Kick 2	[#2] TR-808 Kick	[#2] TR-808 Kick	[#2] TR-808 Kick	[#2] TR-808 Kick	[#2] TR-808 Kick	[#2] TR-808 Kick	[#2] TR-808 Kick	[#2] Jazz Kick 2
	8	TR-808 Kick 2	[#2] Room Kick 1	TR-808 Kick 2	TR-808 Kick 2	TR-808 Kick 2	TR-808 Kick 2	TR-808 Kick 2	TR-808 Kick 2	TR-808 Kick 2	[#2] Room Kick 1
	9	[#2] TR-909 Kick	[#2] Room Kick 2	[#2] TR-909 Kick	[#2] TR-909 Kick	[#2] TR-909 Kick	[#2] TR-909 Kick	[#2] TR-909 Kick	[#2] TR-909 Kick	[#2] TR-909 Kick	[#2] Room Kick 2
	10	[#2] Dance Kick	[#2] Power Kick 1	[#2] Dance Kick	[#2] Dance Kick	[#2] Dance Kick	[#2] Dance Kick	[#2] Dance Kick	[#2] Dance Kick	[#2] Dance Kick	[#2] Power Kick 1
	11	Hip-Hop Kick 2	[#2] Power Kick 2	Hip-Hop Kick 2	Hip-Hop Kick 2	Hip-Hop Kick 2	Hip-Hop Kick 2	Hip-Hop Kick 2	Hip-Hop Kick 2	Hip-Hop Kick 2	[#2] Power Kick 2
C0	12	TR-909 Kick 1 *	[#2] Electric Kick 2	TR-909 Kick 1 *	TR-909 Kick 1 *	TR-909 Kick 1 *	TR-909 Kick 1 *	TR-909 Kick 1 *	TR-909 Kick 1 *	TR-909 Kick 1 *	[#2] Electric Kick 2
	13	Hip-Hop Kick 3	[#2] Electric Kick 1 *	Hip-Hop Kick 3	Hip-Hop Kick 3	Hip-Hop Kick 3	Hip-Hop Kick 3	Hip-Hop Kick 3	Hip-Hop Kick 3	Hip-Hop Kick 3	[#2] Electric Kick 1
	14	Jungle Kick 1	[#2] TR-808 Kick	Jungle Kick 1	Jungle Kick 1	Jungle Kick 1	Jungle Kick 1	Jungle Kick 1	Jungle Kick 1	Jungle Kick 1	[#2] TR-808 Kick
	15	Techno Kick 1	[#2] TR-909 Kick	Techno Kick 1	Techno Kick 1	Techno Kick 1	Techno Kick 1	Techno Kick 1	Techno Kick 1	Techno Kick 1	[#2] TR-909 Kick
	16	Bounce Kick	[#2] Dance Kick	Bounce Kick	Bounce Kick	Bounce Kick	Bounce Kick	Bounce Kick	Bounce Kick	Bounce Kick	[#2] Dance Kick
	17	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One
	18	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two
	19	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three
	20	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	21	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	22	MC-500 Beep 1	MC-500 Beep 1	MC-500 Beep 1	MC-500 Beep 1	MC-500 Beep 1	MC-500 Beep 1	MC-500 Beep 1	MC-500 Beep 1	MC-500 Beep 1	MC-500 Beep 1
	23	MC-500 Beep 2	MC-500 Beep 2	MC-500 Beep 2	MC-500 Beep 2	MC-500 Beep 2	MC-500 Beep 2	MC-500 Beep 2	MC-500 Beep 2	MC-500 Beep 2	MC-500 Beep 2
C1	24	Concert SD	Concert SD	Concert SD	Concert SD	Concert SD	Concert SD	Concert SD	Concert SD	Concert SD	Concert SD
	25	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll
	26	Finger Snap 2	Finger Snap 2	Finger Snap	Finger Snap 2	Finger Snap	Finger Snap 2	Finger Snap 2	Finger Snap 2	Finger Snap 2	Finger Snap
	27	High Q	High Q	High Q	High Q	High Q	High Q	High Q	High Q	High Q	High Q
	28	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap
	29	Scratch Push 2 [EXC7]	Scratch Push [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]	Scratch Push
	30	Scratch Pull 2 [EXC7]	Scratch Pull [EXC7]	Scratch Pull 2 [EXC7]	Scratch Pull 2 [EXC7]	Scratch Pull 2 [EXC7]	Scratch Pull 2 [EXC7]	Scratch Pull 2 [EXC7]	Scratch Pull 2 [EXC7]	Scratch Pull 2 [EXC7]	Scratch Pull
	31	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks
	32	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click
	33	Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click
	34	Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell
	35	Techno Kick 2	Power Kick 2	Electric Kick 2	TR-808 Kick 2	TR-909 Kick 1	CR-78 Kick 2	CR-78 Kick 2	TR-707 Kick 2	Techno Kick 2	Jazz Kick 2
C2	36	Techno Kick 1	Power Kick 1	Electric Kick 1	TR-808 Kick 1	Electric Kick 2	CR-78 Kick 1	TR-606 Kick 1	TR-707 Kick 1	TR-909 Kick 1 *	Jazz Kick 1
	37	TR-808 Rim Shot	Side Stick	Side Stick	TR-808 Rim Shot	Side Stick	CR-78 Rim Shot	CR-78 Rim Shot	TR-707 Rim Shot	TR-909 Rim	Side Stick
	38	Techno Snare 1	Power Snare 1	Electric Snare 1	TR-808 Snare 1	House Snare 1	CR-78 Snare 1	TR-606 Snare 1	TR-707 Snare 1	TR-909 Snare 1	Jazz Snare 1
	39	TR-707 Hand Clap	TR-808 Hand Clap	TR-808 Hand Clap	TR-808 Hand Clap	Hand Clap	TR-707 Hand Clap	TR-707 Hand Clap	TR-707 Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap 2
	40	Techno Snare 2	Power Snare 2	Electric Snare 2	TR-808 Snare 2	Dance Snare 2	CR-78 Snare 2	TR-606 Snare 2	TR-707 Snare 2	TR-909 Snare2	Jazz Snare 2
	41	TR-808 Low Tom 2 *	Power Low Tom 2 *	Electric Low Tom 2 *	TR-808 Low Tom 2 *	Electric Low Tom 2 *	CR-78 Low Tom 2 *	TR-606 Low Tom 2	TR-707 Low Tom 2 *	TR-909 Low Tom 2	Low Tom2
	42	TR-707 Closed Hi-Hat [EXC1]	Closed Hi-Hat	Closed Hi-Hat 2 [EXC1]	TR-808 Closed Hi-Hat [EXC1]	CR-78 Closed Hi-Hat[EXC1]	CR-78 Closed Hi-Hat[EXC1]	TR-606 ClosedHiHat[EXC1]	TR-707 ClosedHiHat[EXC1]	TR-707 ClosedHiHat[EXC1]	Closed Hi-Hat 2 [EXC1]
	43	TR-808 Low Tom 1 *	Power Low Tom 1 *	Electric Low Tom 1 *	TR-808 Low Tom 1 *	Electric Low Tom 1 *	CR-78 Low Tom 1 *	TR-606 Low Tom 1	TR-707 Low Tom 1 *	TR-909 Low Tom 1	Low Tom1
	44	CR-78 Closed Hi-Hat [EXC1]	Pedal Hi-Hat	Pedal Hi-Hat 2 [EXC1]	TR-808 Closed Hi-Hat2[EXC1]	TR-808 Closed HiHat 2[EXC1]	TR-606Closed HiHat[EXC1]	TR-606 ClosedHiHat[EXC1]	TR-707 ClosedHiHat[EXC1]	TR-707 ClosedHiHat[EXC1]	Pedal Hi-Hat 2 [EXC1]
	45	TR-808 Mid Tom 2 *	Power Mid Tom 2 *	Electric Mid Tom 2	TR-808 Mid Tom 2 *	Electric Mid Tom 2 *	CR-78 Mid Tom 2 *	TR-606 Mid Tom 2	TR-707 Mid Tom 2 *	TR-909 Mid Tom 2	Mid Tom2
	46	TR-909 Open Hi-Hat [EXC1]	Open Hi-Hat	Open Hi-Hat 2 [EXC1]	TR-808 Open Hi-Hat [EXC1]	CR-78 Open Hi-Hat[EXC1]	CR-78 Open Hi-Hat[EXC1]	TR-606 OpenHiHat [EXC1]	TR-707 OpenHiHat[EXC1]	TR-909 OpenHiHat[EXC1]	Open Hi-Hat 2 [EXC1]
	47	TR-808 Mid Tom 1 *	Power Mid Tom 1 *	Electric Mid Tom 1	TR-808 Mid Tom 1 *	Electric Mid Tom 1 *	CR-78 Mid Tom 1 *	TR-606 Mid Tom 1	TR-707 Mid Tom 1 *	TR-909 Mid Tom 1	Mid Tom 1
C3	48	TR-808 High Tom 2 *	Power High Tom 2 *	Electric High Tom 2 *	TR-808 High Tom 2 *	Electric High Tom 2 *	CR-78 High Tom 2 *	TR-606 High Tom 2	TR-707 High Tom 2 *	TR-909 High Tom 2	High Tom 2
	49	TR-909 Crash Cymbal	Crash Cymbal1	Crash Cymbal1	TR-808 Crash Cymbal	TR-808 Crash Cymbal	TR-808 Crash Cymbal	TR-808 Crash Cymbal	TR-909 Crash Cymbal	TR-909 Crash Cymbal	Crash Cymbal1
	50	TR-808 High Tom 1 *	Power High Tom 1 *	Electric High Tom 1 *	TR-808 High Tom 1 *	Electric High Tom 1 *	CR-78 High Tom 1 *	TR-606 High Tom 1	TR-707 High Tom 1 *	TR-909 High Tom 1	High Tom 1
	51	Ride Cymbal 1	Ride Cymbal 1	Ride Cymbal 1	TR-606 Ride Cymbal	TR-606 Ride Cymbal	TR-606 Ride Cymbal	TR-606 Ride Cymbal	TR-909 Ride Cymbal	TR-909 Ride Cymbal	Ride Cymbal Inner
	52	Reverse Cymbal	Chinese Cymbal	Reverse Cymbal	Chinese Cymbal	Reverse Cymbal	Chinese Cymbal	Chinese Cymbal	Chinese Cymbal	Chinese Cymbal	Chinese Cymbal
	53	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell
	54	Shake Tambourine	Tambourine	Tambourine	CR-78 Tambourine	Shake Tambourine	CR-78 Tambourine	CR-78 Tambourine	Tambourine 2	Tambourine 2	Tambourine
	55	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal
	56	TR-808 Cowbell	Cowbell	Cowbell	TR-808 Cowbell	TR-808 Cowbell	CR-78 Cowbell	CR-78 Cowbell	TR-808 Cowbell	TR-808 Cowbell	Cowbell
	57	TR-909 Crash Cymbal	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2	TR-909 Crash Cymbal	Crash Cymbal 2	TR-909 Crash Cymbal	TR-909 Crash Cymbal	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2
	58	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap
	59	Ride Cymbal 2	Ride Cymbal 2	Ride Cymbal 2	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal 2	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge
C4	60	CR-78 High Bongo	High Bongo	High Bongo	CR-78 High Bongo	High Bongo	CR-78 High Bongo	CR-78 High Bongo	High Bongo	High Bongo	High Bongo
	61	CR-78 Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo	CR-78 Low Bongo	Low Bongo	CR-78 Low Bongo	CR-78 Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo
	62	TR-808 Mute High Conga	Mute High Conga	Mute High Conga	TR-808 Mute High Conga	Mute High Conga	TR-808 Mute High Conga	TR-808 Mute HighConga	Mute High Conga	Mute High Conga	Mute High Conga
	63	TR-808 Open High Conga	Open High Conga	Open High Conga	TR-808 Open High Conga	Open High Conga	TR-808 Open High Conga	TR-808 Open HighConga	Open High Conga	Open High Conga	Open High Conga
	64	TR-808 Open Low Conga	Open Low Conga	Open Low Conga	TR-808 Open Low Conga	Open Low Conga	TR-808 Open Low Conga	TR-808 Open LowConga	Open Low Conga	Open Low Conga	Open Low Conga
	65	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale
	66	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale
	67	High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo
	68	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo
	69	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa
	70	TR-808 Maracas	Maracas	Maracas	TR-808 Maracas	Maracas	CR-78 Maracas	CR-78 Maracas	TR-808 Maracas	TR-808 Maracas	Maracas
	71	Short High Whistle	Short High Whistle	Short High Whistle	Short High Whistle	Short High Whistle	Short High Whistle	Short High Whistle	Short High Whistle	Short High Whistle	Short High Whistle
C5	72	Long Low Whistle	Long Low Whistle	Long Low Whistle	Long Low Whistle	Long Low Whistle	Long Low Whistle	Long Low Whistle	Long Low Whistle	Long Low Whistle	Long Low Whistle
	73	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro
	74	CR-78 Guiro [EXC3]	Long Guiro	Long Guiro	CR-78 Guiro [EXC3]	Long Guiro	CR-78 Guiro [EXC3]	CR-78 Guiro [EXC3]	Long Guiro	CR-78 Guiro [EXC3]	Long Guiro
	75	TR-808 Claves	Claves	Claves	TR-808 Claves	Claves	CR-78 Claves	CR-78 Claves	Claves	CR-78 Claves	Claves
	76	High Wood Block	High Wood Block	High Wood Block	High Wood Block	High Wood Block	High Wood Block	High Wood Block	High Wood Block	High Wood Block	High Wood Block
	77	Low Wood Block	Low Wood Block	Low Wood Block	Low Wood Block	Low Wood Block	Low Wood Block	Low Wood Block	Low Wood Block	Low Wood Block	Low Wood Block
	78	High Hoo [EXC4]	Mute Cuica	Mute Cuica	High Hoo [EXC4]	High Hoo [EXC4]	High Hoo [EXC4]	High Hoo [EXC4]	High Hoo [EXC4]	High Hoo [EXC4]	Mute Cuica
	79	Low Hoo [EXC4]	Open Cuica	Open Cuica	Low Hoo [EXC4]	Low Hoo [EXC4]	Low Hoo [EXC4]	Low Hoo [EXC4]	Low Hoo [EXC4]	Low Hoo [EXC4]	Open Cuica
	80	Electric Mute Triangle	Mute Triangle	Mute Triangle	Electric Mute Triangle	Electric Mute Triangle	CR-78 Low Beat [EXC5]	CR-78 Low Beat [EXC5]	Electric Mute Triangle	Electric Mute Triangle	Mute Triangle
	81	Electric Open Triangle	Open Triangle	Open Triangle	Electric Open Triangle	Electric Open Triangle	CR-78 High Beat [EXC5]	CR-78 High Beat [EXC5]	Electric Open Triangle	Electric Open Triangle	Open Triangle
	82	TR-626 Shaker	Shaker	Shaker	TR-626 Shaker	TR-626 Shaker	TR-626 Shaker	TR-626 Shaker	TR-626 Shaker	TR-626 Shaker	Shaker
	83	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell
C6	84	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree
	85	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets
	86	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo
	87	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo
	88	Applause 2	Applause 2	Small Club 1	Small Club 1	Small Club 1 *	Small Club 1 *	Small Club 1 *	Small Club 1 *	Applause 2	Applause *
	89	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	90	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	91	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	92	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	93	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	94	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	95	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
C7	96	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

	Tone Map 3	PC: 41 [CC32: 3] BRUSH	PC: 49 [CC32: 3] ORCHESTRA	PC: 50 [CC32: 3] ETHNIC	PC: 51 [CC32: 3] KICK & SNARE	PC: 53 [CC32: 3] ASIA	PC: 54 [CC32: 3] Cymbal & Claps	PC: 57 [CC32: 3] SFX	PC: 58 [CC32: 3] Rhythm FX	PC: 59 [CC32: 3] Rhythm FX 2	PC: 128 [CC32: 3] CM-64/32L
C–1	0	[#2] Standard 1 Kick 1	[#2] Standard 1 Kick 1	---	---	---	---	---	---	---	---
	1	[#2] Standard 1 Kick 2	[#2] Standard 1 Kick 2	---	---	---	---	---	---	---	---
	2	[#2] Standard 2 Kick 1	[#2] Standard 2 Kick 1	---	---	---	---	---	---	---	---
	3	[#2] Standard 2 Kick 2	[#2] Standard 2 Kick 2	---	---	---	---	---	---	---	---
	4	[#1] Kick Drum 1	[#1] Kick Drum 1	---	---	---	---	---	---	---	---
	5	[#1] Kick Drum 2	[#1] Kick Drum 2	---	---	---	---	---	---	---	---
	6	[#2] Jazz Kick 1	[#2] Jazz Kick 1	---	---	---	---	---	---	---	---
	7	[#2] Jazz Kick 2	[#2] Jazz Kick 2	---	---	---	---	---	---	---	---
	8	[#2] Room Kick 1	[#2] Room Kick 1	---	---	---	---	---	---	---	---
	9	[#2] Room Kick 2	[#2] Room Kick 2	---	---	---	---	---	---	---	---
	10	[#2] Power Kick 1	[#2] Power Kick 1	---	---	---	---	---	---	---	---
	11	[#2] Power Kick 2	[#2] Power Kick 2	---	---	---	---	---	---	---	---
C0	12	[#2] Electric Kick 2	[#2] Electric Kick 2	---	---	---	---	---	---	---	---
	13	[#2] Electric Kick 1	[#2] Electric Kick 1	---	---	---	---	---	---	---	---
	14	[#2] TR-808 Kick	[#2] TR-808 Kick	---	---	---	---	---	---	---	---
	15	[#2] TR-909 Kick	[#2] TR-909 Kick	---	---	---	---	---	---	---	---
	16	[#2] Dance Kick	[#2] Dance Kick	---	---	---	---	---	---	---	---
	17	Voice One	Voice One	---	---	---	---	---	---	---	---
	18	Voice Two	Voice Two	---	---	---	---	---	---	---	---
	19	Voice Three	Voice Three	---	---	---	---	---	---	---	---
	20	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	21	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	22	MC-500 Beep 1	MC-500 Beep 1	---	---	---	---	MC-500 Beep 2	---	---	---
	23	MC-500 Beep 2	MC-500 Beep 2	---	---	---	---	Guitar Slide	---	---	---
C1	24	Concert SD	Concert SD	---	---	---	---	Guitar Wah	---	---	---
	25	Snare Roll	Snare Roll	Finger Snap	CR-78 Kick 1	Gamelan Gong C#	---	Guitar Slap	---	---	---
	26	Finger Snap	Finger Snap	Tambourine	CR-78 Kick 2	Gamelan Gong D#	---	Chord Stroke Down	---	---	---
	27	High Q	Closed Hi-Hat 2 [EXC1]	Castanets	TR-606 Kick 1	Gamelan Gong G	---	Chord Stroke Up	---	---	---
	28	Slap	Pedal Hi-Hat [EXC1]	Crash Cymbal 1	TR-707 Kick	Gamelan Gong A#	---	Biwa *	---	---	---
	29	Scratch Push	Open Hi-Hat 2 [EXC1]	Snare Roll	TR-808 Kick	Gamelan Gong c	---	Phonograph Noise	---	---	---
	30	Scratch Pull	Ride Cymbal 1	Concert SD	Hi-Hop Kick 2	Gamelan Gong c#	---	Tape Rewind	---	---	---
	31	Sticks	Sticks	Concert Cymbal	TR-909 Kick 1 *	Gamelan Gong d#	---	Scratch Push 2 [EXC1]	---	---	---
	32	Square Click	Square Click	Concert BD 1	Hi-Hop Kick 3	Gamelan Gong g	Reverse Open Hi-Hat	Scratch Pull 2 [EXC1]	---	---	---
	33	Metronome Click	Metronome Click	Jingle Bell	Hi-Hop Kick 1	Gamelan Gong a#	Reverse Closed Hi-Hat 1	Cutting Noise 2 Up	---	---	---
	34	Metronome Bell	Metronome Bell	Bell Tree	Jungle Kick 2	Gamelan Gong C	Reverse Closed Hi-Hat 2	Cutting Noise 2 Down	---	---	---
	35	Jazz Kick 2	Jazz Kick 1	Bar Chimes	Jungle Kick 1	Gender C#	Jungle Hi-Hat [EXC1]	Distortion GuitarCutting	---	---	Kick 1
C2	36	Jazz Kick 1	Concert BD 1	Wadaiko *	Techno Kick 2	Gender D#	[#1] Closed HiHat[EXC1]	Distortion GuitarCutting	Reverse Kick 1	Reverse TR-707 Kick 1	Kick 1
	37	Side Stick	Side Stick	Wadaiko Rim *	Techno Kick 1	Gender G	[#2] Clsd Hi-Hat 2 [EXC1]	Bass Slide	Reverse Concert Bass	Reverse TR-909 Kick 1	Side Stick
	38	Brush Snare 1	Concert SD	Shime Taiko	Standard 1 Kick 2	Gender A#	[#2] Clsd HiHat 3[EXC1]	Pick Scrape	Reverse Power Kick 1	Reverse Hi-Hop Kick 1	Fat Snare
	39	Brush Slap	Castanets	Atarigane	Standard 1 Kick 1	Gender c	Closed Hi-Hat 4 [EXC1]	High Q	Reverse Electric Kick 1	Reverse Jungle Kick 2	Hand Clap
	40	Brush Snare 2	Concert SD	Hyoushigi	[#2] Standard 1 Kick 1	Bonang C#	Closed Hi-Hat [EXC1]	Slap	Reverse Snare 1	Reverse Techno Kick 2	Elec. Snare
	41	Brush Low Tom 2 *	Timpani F	Ohkawa	[#2] Standard 1 Kick 2	Bonang D#	TR-707 Clsd HiHat[EXC1]	Scratch Push [EXC7]	Reverse Snare 2	Reverse TR-606 Snare 2	Tom
	42	Brush Closed Hi-Hat[EXC1]	Timpani F#	High Kotsuzumi	[#2] Standard 2 Kick 1	Bonang G	TR-606 Clsd HiHat[EXC1]	Scratch Pull [EXC7]	Reverse Standard 1	Reverse TR-78 Snare 1	Close HiHat
	43	Brush Low Tom 1 *	Timpani G	Low Kotsuzumi	[#2] Standard 2 Kick 2	Bonang A#	[#2] TR-808 Closed[EXC1]	Sticks	Reverse Snare Drum 2	Reverse CR-78 Snare 2	Tom
	44	Pedal Hi-Hat [EXC1]	Timpani G#	Ban Gu	[#1] Kick Drum 1	Bonang c	TR-808 Clsd HiHat[EXC1]	Square Click	Reverse Tight Snare	Reverse Jungle Snare 2	Open HiHat2
	45	Brush Mid Tom 2 *	Timpani A	Big Gong	[#1] Kick Drum 2	Thai Gong	CR-78 ClsdHiHat 3[EXC1]	Metronome Click	Reverse 808 Snare	Reverse Techno Snare 2	Tom
	46	Brush Open Hi-Hat[EXC1]	Timpani A#	Small Gong	[#2] Soft Kick	Rama Cymbal	[#1] Pedal Hi-Hat [EXC1]	Metronome Bell	Reverse Tom 1	Reverse TR-707 Snare	Open Hi Hat
	47	Brush Mid Tom 1 *	Timpani B	Bend Gong	[#2] Jazz Kick 1	Sagat Open	[#2] Pedal Hi-Hat [EXC1]	Guitar Fret Noise	Reverse Tom 2	Reverse TR-606 Snare 1	Tom
C3	48	Brush High Tom 2 *	Timpani c	Thai Gong	[#2] Jazz Kick 2	Sagat Closed	Pedal Hi-Hat [EXC1]	Guitar Cutting Noise Up	Reverse Sticks	Reverse TR-909 Snare 1	Tom
	49	Brush Crash Cymbal	Timpani c#	Rama Cymbal	[#1] Concert BD 1	Jaws Harp	Half-Open HiHat 1[EXC1]	Guitar Cutting Noise	Reverse Slap	Reverse Hi-Hop Snare 2	GS Crash
	50	Brush High Tom 1 *	Timpani d	Gamelan Gong	[#2] Room Kick 1	Wadaiko *	Half-Open HiHat 2[EXC1]	String Slap of Double	Reverse Cymbal 1	Reverse Jungle Snare 1	Tom
	51	Ride Cymbal Inner	Timpani d#	Udo Short [EXC1]	[#2] Room Kick 2	Wadaiko Rim *	[#1] Open HiHat [EXC1]	Flute Key Click Noise	Reverse Cymbal 2	Reverse House Snare	Ride Cymbal
	52	Chinese Cymbal	Timpani e	Udo Long [EXC1]	[#2] Power Kick 1	Taiko	[#2] Open HiHat 2[EXC1]	Laughing	Reverse Open Hi-Hat	Reverse Closed Hi-Hat	---
	53	Brush Ride Bell	Timpani f	Udo Slap	[#2] Power Kick 2	Shimedaiko	[#2] Open HiHat 3[EXC1]	Screaming	Reverse Ride Cymbal	Reverse TR-606 Closed	---
	54	Tambourine	Tambourine	Bendir	[#2] Electric Kick 2	Atarigane	Open Hi-Hat [EXC1]	Punch	Reverse CR-78 Open	Reverse TR-707 Closed	Tambourine
	55	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Req Dum	[#2] Electric Kick 1 *	Hyoushigi	TR-909 OpHiHat[EXC1]	Heart Beat	Reverse Closed Hi-Hat	Reverse TR-808 Closed	---
	56	Cowbell	Cowbell	Req Tik	[#1] Electric Kick	Ohkawa	TR-707 OpHiHat [EXC1]	Footsteps 1	Reverse Gong	Reverse Jungle Hi-Hat	Cowbell
	57	Crash Cymbal 2	Concert Cymbal 2	Tabla Te	[#2] TR-808 Kick	High Kotsuzumi	TR-606OpHiHat [EXC1]	Footsteps 2	Reverse Bell Tree	Reverse Tambourine 2	---
	58	Vibra-slap	Vibra-slap	Tabla Na	[#2] TR-909 Kick	Low Kotsuzumi	[#2] TR-808OpHiHat[EXC1]	Applause	Reverse Guiro	Reverse Shake	---
	59	Ride Cymbal 2	Concert Cymbal 1	Tabla Tun	[#2] Dance Kick	Yyoo Dude	TR-808 Open HiHat[EXC1]	Door Creaking	Reverse Bendir	Reverse TR-808 Open	---
C4	60	High Bongo	High Bongo	Tabla Ge	[#2] Standard 1 Snare 1	Buk	CR-78 Open HiHat[EXC1]	Door	Reverse Gun Shot	Reverse TR-707 Open	High Bongo
	61	Low Bongo	Low Bongo	Tabla Ge Hi	[#2] Standard 1 Snare 2	Buk Rim	Crash Cymbal 1 [EXC3]	Scratch	Reverse Scratch	Reverse Open Hi-Hat	Low Bongo
	62	Mute High Conga	Mute High Conga	Talking Drum *	[#2] Standard 2 Snare 1	Gengari p	Crash Cymbal 2 [EXC4]	Wind Chimes	Reverse Laser Gun	Reverse TR-606 Open	Mute Conga
	63	Open High Conga	Open High Conga	Bend Talking Drum *	[#2] Standard 2 Snare 2	Gengari Mute Low	Crash Cymbal 3	Car Engine	Key Click	Reverse Hu Yin Luo	Conga
	64	Open Low Conga	Open Low Conga	Caxixi	[#1] Snare Drum 2	Gengari f	Brush Crash Cymbal	Car Stop	Tekno Thip	Reverse TR-707 Crash *	Conga
	65	High Timbale	High Timbale	Djembe	[#1] Concert Snare	Gengari Mute High	Hard Crash Cymbal	Car Passing	Pop Drop	Voice One	Timbales
	66	Low Timbale	Low Timbale	Djembe Rim	[#2] Jazz Snare 1	Gengari Samll	TR-909 Crash Cymbal	Car Crash	Woody Slap	Reverse Voice One	Timbales
	67	High Agogo	High Agogo	Timbales Low	[#2] Jazz Snare 2	Jang-Gu Che	TR-808 Crash Cymbal	Siren	Distortion Kick *	Voice Two	Agogo
	68	Low Agogo	Low Agogo	Timbales Paila	[#2] Room Snare 1	Jang-Gu Kun	MuteCrashCymbal1[EXC3]	Train	Syn. Drops	Reverse Voice Two	Agogo
	69	Cabasa	Cabasa	Timbales High	[#2] Room Snare 2	Jang-Gu Rim	MuteCrashCymbal2[EXC4]	Jetplane	Reverse Hi Q	Voice Thre	Cabasa
	70	Maracas	Maracas	Cowbell	[#2] Power Snare 1	Jing p	Reverse Crash Cymbal 1	Helicopter	Pipe	Reverse Voice Three	Maracas
	71	Short High Whistle	Short High Whistle	High Bongo	[#2] Power Snare 2	Jing f *	Reverse Crash Cymbal 2	Starship	Ice Block	Voice Tah	ShrtWhistle
C5	72	Long Low Whistle	Long Low Whistle	Low Bongo	[#1] Gated Snare	Jing Mute	Reverse Crash Cymbal 3	Gun Shot	Digital Tambourine *	Reverse Voice Tah	LongWhistle
	73	Short Guiro	Short Guiro	Mute High Conga	[#2] Dance Snare 1	Asian Gong 1	Reverse TR-909 Crash	Machine Gun	Alias	Voice Ou	Vibraslap
	74	Long Guiro	Long Guiro	Open High Conga	[#2] Dance Snare 2	Big Gong	[#1] Splash Cymbal	Laser Gun	Modulated Bell	Voice Au	---
	75	Claves	Claves	Mute Low Conga	[#2] Disco Snare	Small Gong	Splash Cymbal	Explosion	Spark	Voice Whey	Claves
	76	High Wood Block	High Wood Block	Conga Slap	[#2] Electric Snare 2	Pai Ban	[#2] Ride Bell	Dog	Metallic Percussion	Frog Vpoce *	Laughing
	77	Low Wood Block	Low Wood Block	Open Low Conga	[#2] House Snare *	Ban Gu	[#2] Brush Ride Bell	Horse-Gallop	Velocity Noise FX	Reverse Yyoo Dude	Screaming
	78	Mute Cuica	Mute Cuica	Conga Slide *	[#1] Electric Snare 1	Tang Gu	[#2] Ride Cymbal 1	Birds	Stereo Noise Clap *	Douby	Punch
	79	Open Cuica	Open Cuica	Mute Pandiero	[#2] Electric Snare 3 *	Tang Gu Mute	[#2] Ride Cymbal 2	Rain	Swish	Reverse Douby	Heart Beat
	80	Mute Triangle	Mute Triangle	Open Pandiero	[#2] TR-808 Snare 1	Shou Luo *	[#2] Brush Ride Cymbal	Thunder	Slappy *	Baert High	Footsteps
	81	Open Triangle	Open Triangle	Open Surdo [EXC2]	[#2] TR-808 Snare 2 *	Bend Gong	Ride Cymbal Low Inner	Wind	Voice Ou	Baert Low	Footsteps
	82	Shaker	Shaker	Mute Surdo [EXC2]	[#2] TR-909 Snare 1	HuYin Luo Low *	Ride Cymbal Mid Inner	Seashore	Voice Au	Bounce	Applause
	83	Jingle Bell	Jingle Bell	Tamborim	[#2] TR-909 Snare 2 *	HuYin Luo Mid	Ride Cymbal High Inner	Stream	Hoo	Reverse Bounce	Creaking
C6	84	Bell Tree	Bell Tree	High Agogo	[#2] Brush Tap 1	HuYin LuoMid Mute[EXC5]	Ride Cymbal Low Edge	Bubble	Tape Stop 1 *	Distortion Knock	Door
	85	Castanets	Castanets	Low Agogo	[#2] Brush Tap 2	HuYin LuoHigh	Ride Cymbal Mid Edge	Kitty	Tape Stop 2 *	Guitar Slide	Scratch
	86	Mute Surdo	Mute Surdo	Shaker	[#2] Brush Slap 1	HuYin LuoHighMute[EXC6]	Ride Cymbal High Edge	Bird 2	Missile *	Sub Marine	Wind Chimes
	87	Open Surdo	Open Surdo	High Whistle [EXC3]	[#2] Brush Slap 2	Nao Bo	TR-606 Ride Cymbal	Growl	Space Birds	Noise Attack	Car-Engine
	88	Applause *	Applause *	Long Whistle [EXC3]	[#2] Brush Slap 3	Xiao Bo	TR-808 Ride Cymbal	Applause 2	Flying Monster	Space Worms	Car-Stop
	89	---	---	Mute Cuica [EXC4]	[#2] Brush Swirl 1	---	Chinese Cymbal 1	Telephone 1	---	Emergency ! *	Car-Pass
	90	---	---	Open Cuica [EXC4]	[#2] Brush Swirl 2	---	Chinese Cymbal 2	Telephone 2	---	Calculating... *	Car-Crash
	91	---	---	Mute Triangle [EXC5]	[#2] Brush Long Swirl	---	[#1] Hand Clap	Small Club 1	---	Saw LFO Saw	Siren
	92	---	---	Open Triangle [EXC5]	Standard 1 Snare 1	---	[#2] Hand Clap 2	Small Club 2	---	---	Train
	93	---	---	Short Guiro [EXC6]	Standard 1 Snare 2	---	[#2] Hand Clap	Applause Wave	---	---	Jetplane
	94	---	---	Long Guiro [EXC6]	Standard Snare 3	---	Hand Clap	Eruption	---	---	Helicopter
	95	---	---	Cabasa Up	Rap Snare	---	Hand Clap 2	Big Shot	---	---	Starship
C7	96	---	---	Cabasa Down	Hip-Hop Snare 2	---	TR-707 Hand Clap	Percussion Bang	---	---	Gun Shot

		PC: 41 [CC32: 3] BRUSH	PC: 49 [CC32: 3] ORCHESTRA	PC: 50 [CC32: 3] ETHNIC	PC: 51 [CC32: 3] KICK & SNARE	PC: 53 [CC32: 3] ASIA	PC: 54 [CC32: 3] Cymbal & Claps	PC: 57 [CC32: 3] SFX	PC: 58 [CC32: 3] RHYTHM FX	PC: 59 [CC32: 3] Rhythm FX 2	PC: 128 [CC32: 3] CM-64/32L
(C7)	(96)	(---)	(---)	(Cabasa Down)	(---)	(---)	(TR-707 Hand Clap)	(---)	(---)	(---)	(Gun Shot)
	97	---	Applause 2 *	Claves	Jungle Snare 1	---	---	---	---	---	Machine Gun
	98	---	Small Club 1 *	High Wood Block	Jungle Snare 2	---	---	---	---	---	Lasergun
	99	---	[#1] Timpani D#	Low Wood Block	Techno Snare 1	---	---	---	---	---	Explosion
	100	[#2] Brush Tap 1	[#1] Timpani E	---	Techno Snare 2	---	---	---	---	---	Dog
	101	[#2] Brush Tap 2	[#1] Timpani F	---	House Snare 2	---	---	---	---	---	HorseGallop
	102	[#2] Brush Slap 1	[#1] Timpani F#	---	CR-78 Snare 1	---	---	---	---	---	Bird
	103	[#2] Brush Slap 2	[#1] Timpani G	---	CR-78 Snare 2	---	---	---	---	---	Rain
	104	[#2] Brush Slap 3	[#1] Timpani G#	---	TR-606 Snare 1	---	---	---	---	---	Thunder
	105	[#2] Brush Swirl 1	[#1] Timpani A	---	TR-606 Snare 2	---	---	---	---	---	Wind
	106	[#2] Brush Swirl 2	[#1] Timpani A#	---	TR-707 Snare 1	---	---	---	---	---	Seashore
	107	[#2] Brush Long Swirl	[#1] Timpani B	---	TR-707 Snare 2	---	---	---	---	---	Stream
C8	108	[#2] Jazz Snare 1	[#1] Timpani c	---	Standard 3 Snare 2	---	---	---	---	---	Bubble
	109	[#2] Jazz Snare 2	[#1] Timpani c#	---	TR-808 Snare 2	---	---	---	---	---	---
	110	[#2] Standard 1 Snare1	[#1] Timpani d	---	TR-909 Snare 1	---	---	---	---	---	---
	111	[#2] Standard 1 Snare2	[#1] Timpani d#	---	TR-909 Snare 2	---	---	---	---	---	---
	112	[#2] Standard 2 Snare1	[#1] Timpani e	---	---	---	---	---	---	---	---
	113	[#2] Standard 2 Snare2	[#1] Timpani f	---	---	---	---	---	---	---	---
	114	[#1] Snare Drum 2	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	115	Standard 1 Snare 1	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	116	Standard 1 Snare 2	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	117	Standard Snare 3	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	118	[#2] Room Snare 1	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	119	[#2] Room Snare 2	---	---	---	---	---	---	---	---	---
C9	120	[#2] Power Snare 1	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	121	[#2] Power Snare 2	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	122	[#2] Gated Snare	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	123	[#2] Dance Snare 1	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	124	[#2] Dance Snare 2	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	125	[#2] Disco Snare	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	126	[#2] Electric Snare 2	---	---	---	---	---	---	---	---	---
G9	127	[#2] Electric Snare 3 *	---	---	---	---	---	---	---	---	---

		Tone Map 2	PC: 1 [CC32: 2] Standard 1	PC: 2 [CC32: 2] Standard 2	PC: 9 [CC32: 2] Room	PC: 17 [CC32: 2] Power	PC: 25 [CC32: 2] Electronic	PC: 26 [CC32: 2] TR-808/909	PC: 27 [CC32: 2] Dance	PC: 33 [CC32: 2] Jazz	PC: 41 [CC32: 2] Brush	PC: 49 [CC32: 2] Orchestra
C–1	0		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	1		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	2		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	3		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	4		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	5		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	6		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	7		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	8		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	9		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	10		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	11		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
C0	12		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	13		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	14		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	15		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	16		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	17		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	18		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	19		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	20		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	21		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	22		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	23		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
C1	24		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	25		Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll
	26		Finger Snap	Finger Snap 2	Finger Snap 2	Finger Snap 2	Finger Snap 2	Finger Snap 2	Finger Snap 2	Finger Snap 2	Finger Snap 2	Finger Snap 2
	27		High Q	High Q	High Q	High Q	High Q	High Q	High Q	High Q	High Q	Closed Hi-hat2 [EXC1]
	28		Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Pedal Hi-hat [EXC1]
	29		Scratch Push [EXC7]	Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push2 [EXC7]	Scratch Push2 [EXC7]	Scratch Push2 [EXC7]	Scratch Push	Scratch Push	Open Hi-hat2 [EXC1]
	30		Scratch Pull [EXC7]	Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull2 [EXC7]	Scratch Pull2 [EXC7]	Scratch Pull2 [EXC7]	Scratch Pull	Scratch Pull	Ride Cymbal1
	31		Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks
	32		Square Click	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click
	33		Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click
	34		Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell
	35		Standard 1 Kick 2	Standard 2 Kick 2	Room Kick 2	Power Kick 2	Electric Kick 2	909 Bass Drum	Dance Kick	Jazz Kick 2	Jazz Kick 2	Jazz Kick 1
C2	36		Standard 1 Kick 1	Standard 2 Kick 1	Room Kick 1	Power Kick 1	Electric Kick 1	808 Bass Drum	Electric Kick 2	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	Concert BD1
	37		Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	808 Rim Shot	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick
	38		Standard 1 Snare 1	Standard 2 Snare 1	Room Snare 1	Power Snare 1	Electric Snare 1	808 Snare 1	Dance Snare 1	Jazz Snare 1	Brush Tap1	Concert SD
	39		Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap2	Brush Slap1	Castanets
	40		Standard 1 Snare 2	Standard 2 Snare 2	Room Snare 2	Power Snare 2	Electric Snare 2	909 Snare 1	Dance Snare 2	Jazz Snare 2	Brush Swirl1	Concert SD
	41		Low Tom2 *	Low Tom2	Room Low Tom2 *	Power Low Tom2 *	Electric Low Tom2 *	808 Low Tom2 *	Electric Low Tom2 *	Low Tom2	Brush Low Tom2 *	Timpani F
	42		Closed Hi-hat1 [EXC1]	Closed Hi-hat2 [EXC1]	Closed Hi-hat3 [EXC1]	Closed Hi-hat3 [EXC1]	Closed Hi-hat2 [EXC1]	808 CHH [EXC1]	CR-78 CHH [EXC1]	Closed Hi-hat2 [EXC1]	Brush Closed Hi-hat	Timpani F#
	43		Low Tom1 *	Low Tom1	Room Low Tom1 *	Power Low Tom1 *	Electric Low Tom1 *	808 Low Tom1 *	Electric Low Tom1 *	Low Tom1	Brush Low Tom1 *	Timpani G
	44		Pedal Hi-hat [EXC1]	Pedal Hi-Hat	Pedal Hi-Hat	Pedal Hi-Hat	Pedal Hi-Hat	808 CHH [EXC1]	808 CHH [EXC1]	Pedal Hi-Hat	Pedal Hi-Hat	Timpani G#
	45		Mid Tom2 *	Mid Tom2	Room Mid Tom2 *	Power Mid Tom2 *	Electric Mid Tom2 *	808 Mid Tom2 *	Electric Mid Tom2 *	Mid Tom2	Brush Mid Tom2 *	Timpani A
	46		Open Hi-hat1 [EXC1]	Open Hi-hat2 [EXC1]	Open Hi-hat3 [EXC1]	Open Hi-hat3 [EXC1]	Open Hi-hat2 [EXC1]	808 OHH [EXC1]	CR-78 OHH [EXC1]	Open Hi-hat2 [EXC1]	Brush Open HiHat[EXC1]	Timpani A#
	47		Mid Tom1 *	Mid Tom 1	Room Mid Tom1 *	Power Mid Tom1 *	Electric Mid Tom1 *	808 Mid Tom1 *	Electric Mid Tom1 *	Mid Tom 1	Brush Mid Tom1 *	Timpani B
C3	48		High Tom2 *	High Tom 2	Room Hi Tom2 *	Power Hi Tom2 *	Electric Hi Tom2 *	808 High Tom2 *	Electric High Tom2 *	High Tom 2	Brush Hi Tom2 *	Timpani c
	49		Crash Cymbal1	Crash Cymbal1	Crash Cymbal1	Crash Cymbal1	Crash Cymbal1	808 Cymbal	Crash Cymbal1	Crash Cymbal1	Brush Crash Cymbal	Timpani c#
	50		High Tom1 *	High Tom 1	Room Hi Tom1 *	Power Hi Tom1 *	Electric Hi Tom1 *	808 Hi Tom1	Electric High Tom1 *	High Tom 1	Brush Hi Tom1 *	Timpani d
	51		Ride Cymbal1	Ride Cymbal 1	Ride Cymbal 1	Ride Cymbal 1	Ride Cymbal 1	Ride Cymbal 1	Ride Cymbal 1	Ride Cymbal 1	Brush Ride Cymbal	Timpani d#
	52		Chinese Cymbal	Chinese Cymbal	Chinese Cymbal	Chinese Cymbal	Reverse Cymbal	Chinese Cymbal	Reverse Cymbal	Chinese Cymbal	Chinese Cymbal	Timpani e
	53		Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Brush Ride Bell	Timpani f
	54		Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine
	55		Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal
	56		Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	808 Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell
	57		Crash Cymbal2	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2	Crash Cymbal 2	Concert Cymbal2
	58		Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap
	59		Ride Cymbal2	Ride Cymbal 2	Ride Cymbal 2	Ride Cymbal 2	Ride Cymbal 2	Ride Cymbal 2	Ride Cymbal 2	Ride Cymbal 2	Ride Cymbal 2	Concert Cymbal1
C4	60		High Bongo	High Bongo	High Bongo	High Bongo	High Bongo	High Bongo	High Bongo	High Bongo	High Bongo	High Bongo
	61		Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo
	62		Mute High Conga	Mute High Conga	Mute High Conga	Mute High Conga	Mute High Conga	808 High Conga	Mute High Conga	Mute High Conga	Mute High Conga	Mute High Conga
	63		Open High Conga	Open High Conga	Open High Conga	Open High Conga	Open High Conga	808 Mid Conga	Open High Conga	Open High Conga	Open High Conga	Open High Conga
	64		Low Conga	Open Low Conga	Open Low Conga	Open Low Conga	Open Low Conga	808 Low Conga	Open Low Conga	Open Low Conga	Open Low Conga	Open Low Conga
	65		High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale
	66		Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale
	67		High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo
	68		Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo
	69		Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa
	70		Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	808 Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas
	71		Short Hi Whistle [EXC2]	Short High Whistle	Short High Whistle	Short High Whistle	Short High Whistle	Short High Whistle	Short High Whistle	Short High Whistle	Short High Whistle	Short High Whistle
C5	72		Long Low Whistle [EXC2]	Long Low Whistle	Long Low Whistle	Long Low Whistle	Long Low Whistle	Long Low Whistle	Long Low Whistle	Long Low Whistle	Long Low Whistle	Long Low Whistle
	73		Short Guiro [EXC3]	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro
	74		Long Guiro [EXC3]	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
	75		Claves	Claves	Claves	Claves	Claves	808 Claves	Claves	Claves	Claves	Claves
	76		High Wood Block	High Wood Block	High Wood Block	High Wood Block	High Wood Block	High Wood Block	High Wood Block	High Wood Block	High Wood Block	High Wood Block
	77		Low Wood Block	Low Wood Block	Low Wood Block	Low Wood Block	Low Wood Block	Low Wood Block	Low Wood Block	Low Wood Block	Low Wood Block	Low Wood Block
	78		Mute Cuica [EXC4]	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	High Hoo [EXC4]	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica
	79		Open Cuica [EXC4]	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Low Hoo [EXC4]	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica
	80		Mute Triangle [EXC5]	Mute Triangle	Mute Triangle	Mute Triangle	Mute Triangle	Mute Triangle	ElectricMteTriangle[EXC5]	Mute Triangle	Mute Triangle	Mute Triangle
	81		Open Triangle [EXC5]	Open Triangle	Open Triangle	Open Triangle	Open Triangle	Open Triangle	ElectricOpnTriangle[EXC5]	Open Triangle	Open Triangle	Open Triangle
	82		Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker
	83		Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell
C6	84		Bell Tree	Bar Chimes	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bar Chimes	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree
	85		Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets
	86		Mute Surdo [EXC6]	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo
	87		Open Surdo [EXC6]	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo
	88		---	---	---	---	---	---	---	---	---	Applause *
	89		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	90		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	91		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	92		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	93		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	94		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	95		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
C7	96		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

		Tone Map 2	PC: 50 [CC32: 2] Ethnic	PC: 51 [CC32: 2] Kick & Snare	PC: 52 [CC32: 2] E-40 Modified	PC: 57 [CC32: 2] SFX	PC: 58 [CC32: 2] Rhythm FX	PC: 128 [CC32: 2] CM-64/32L	1 PC: 1 [CC32: 1] Standard	PC: 9 [CC32: 1] Room	PC: 17 [CC32: 1] Power	PC: 25 [CC32: 1] Electronic
C–1	0		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
		1	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	2		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
		3	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	4		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	5		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
		6	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	7		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
		8	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	9		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
		10	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	11		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
C0	12		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
		13	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	14		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
		15	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	16		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	17		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
		18	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	19		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
		20	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	21		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
		22	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	23		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
C1	24		---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
		25	Finger Snap	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	26		Tambourine	---	---	---	---	---	---	---	---	---
		27	Castanets	---	---	---	---	---	High Q	High Q	High Q	High Q
	28		Crash Cymbal1	---	---	---	---	---	Slap	Slap	Slap	Slap
	29		Snare Roll	---	---	---	---	---	Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push
		30	Concert Snare Drum	---	---	---	---	---	Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull
	31		Concert Cymbal	---	---	Scratch Push2 [EXC1]	---	---	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks
		32	Concert BD1	---	---	Scratch Pull2 [EXC1]	---	---	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click
	33		Jingle Bell	---	---	Cutting Noise 2 Up	---	---	Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click
		34	Bell Tree	---	---	Cutting Noise 2 Down	---	---	Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell
	35		Bar Chimes	---	TR-707 BD	DistortionGuitarCutting	---	Kick 1	Kick Drum2 / Jazz DB2	Kick Drum2 / Jazz DB2	Kick Drum2 / Jazz DB2	Kick Drum2 / Jazz DB2
C2	36		Wadaiko *	---	TR-707 BD	DistortionGuitarCutting	Reverse Kick 1	Kick 1	Kick Drum1 / Jazz DB1	Kick Drum1 / Jazz DB1	MONDO Kick	Elec BD
		37	Wadaiko Rim *	---	TR-707 Rim	Bass Slide	Reverse Concert BD1	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick
	38		Shime Taiko	---	TR-707 SD	Pick Scrape	Reverse Power Kick 1	Fat Snare	Snare Drum1	Snare Drum1	Gated SD	Elec SD
		39	Atarigane	---	Hand Clap 22	High Q	Reverse Electric Kick 1	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap
	40		Hyoushigi	Standard 1 Kick 1	TR-707 SD	Slap	Reverse Snare 1	Elec. Snare	Snare Drum2	Snare Drum2	Snare Drum2	Gated SD
	41		Ohkawa	Standard 1 Kick 2	Tom	Scratch Push [EXC7]	Reverse Snare 2	Tom	Low Tom2	Room Low Tom2	Room Low Tom2	Elec Low Tom2
		42	High Kotsuzumi	Standard 2 Kick 1	TR-707 HH-c	Scratch Pull [EXC7]	Reverse Standard set1	Close HiHat	Closed Hi-hat1 [EXC1]	Closed Hi-hat1	Closed Hi-hat1	Closed Hi-hat1
	43		Low Kotsuzumi	Standard 2 Kick 2	Tom	Sticks	Reverse Tight Snare	Tom	Low Tom1	Room Low Tom1	Room Low Tom1	Elec Low Tom1
		44	Ban Gu	Kick 1	TR-707 HH-c	Square Click	Reverse Dance Snare	Open HiHat2	Pedal Hi-hat [EXC1]	Pedal Hi-hat	Pedal Hi-hat	Pedal Hi-hat
	45		Big Gong	Kick 2	Tom	Metronome Click	Reverse 808 Snare	Tom	Mid Tom2	Room Mid Tom2	Room Mid Tom2	Elec Mid Tom2
		46	Small Gong	Soft Kick	TR-707 HH-o	Metronome Bell	Reverse Tom1	Open Hi Hat	Open Hi-hat1 [EXC1]	Open Hi-hat1	Open Hi-hat1	Open Hi-hat1
	47		Bend Gong	Jazz Kick 1	Tom	Guitar Fret Noise	Reverse Tom2	Tom	Mid Tom1	Room Mid Tom1	Room Mid Tom1	Elec Mid Tom1
C3	48		Thai Gong	Jazz Kick 2	Tom	Guitar Cutting NoiseUp	Reverse Sticks	Tom	High Tom2	Room Hi Tom2	Room Hi Tom2	Elec Hi Tom2
		49	Rama Cymbal	Concert BD	TR-707 Crash	Guitar Cutting Noise	Reverse Slap	GS Crash	Crash Cymbal1	Crash Cymbal1	Crash Cymbal1	Crash Cymbal1
	50		Gamelan Gong	Room Kick 1	Tom	String Slap of Double	Reverse Cymbal1	Tom	High Tom1	Room Hi Tom1	Room Hi Tom1	Elec Hi Tom1
		51	Udo Short [EXC1]	Room Kick 2	Ride Cymbal	Fl. Key Click	Reverse Cymbal2	Ride Cymbal	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1
	52		Udo Long [EXC1]	Power Kick 1	Dholla2 Dom2	Laughing	Reverse Open Hi-hat	---	Chinese Cymbal	Chinese Cymbal	Chinese Cymbal	Reverse Cymbal
	53		Udo Slap	Power Kick 2	Dholla 2 Sak	Scream	Reverse Ride Cymbal	---	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell
		54	Bendir	Electric Kick 2	Tambourine	Punch	Reverse CR-78 OHH	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine
	55		Req Dum	Electric Kick 1 *	Dholla2 Rim1	Heart Beat	Reverse Closed Hi-hat	---	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal
		56	Req Tik	Electric Kick	Cowbell	Footsteps1	Reverse Gong	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell
	57		Tabla Te	808 Bass Drum	Dholla2 RimC	Footsteps2	Reverse Bell Tree	---	Crash Cymbal2	Crash Cymbal2	Crash Cymbal2	Crash Cymbal2
		58	Tabla Na	909 Bass Drum	Cabasa	Applause *	Reverse Guiro	---	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap
	59		Tabla Tun	Dance Kick	Doff 2 Dom 2	Door Creaking	Reverse Bendir	---	Ride Cymbal2	Ride Cymbal2	Ride Cymbal2	Ride Cymbal2
C4	60		Tabla Ge	Standard 1 Snare 1	Doff2 Sak 1B	Door	Reverse Gun Shot	High Bongo	High Bongo	High Bongo	High Bongo	High Bongo
		61	Tabla Ge Hi	Standard 1 Snare 2	Low Bongo	Scratch	Reverse Scratch	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo
	62		Talking Drum *	Standard 2 Snare 1	Doff 2 Sak 2	Wind Chimes *	Reverse Laser	Mute Conga	Mute High Conga	Mute High Conga	Mute High Conga	Mute High Conga
		63	Bend Talking Drum *	Standard 2 Snare 2	High Bongo	Car-Engine	Key Click	Conga	Open High Conga	Open High Conga	Open High Conga	Open High Conga
	64		Caxixi	Tight Snare	Doff 2 Rim 3	Car-Stop	Tekno Thip	Conga	Low Conga	Low Conga	Low Conga	Low Conga
	65		Djembe	Concert Snare	Tabla1 Dom 2	Car-Pass	Pop Drop	Timbales	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale
		66	Djembe Rim	Jazz Snare 1	Tabla Roll	Car-Crash *	Woody Slap	Timbales	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale
	67		Timbales Low	Jazz Snare 2	Tabla 2 Sak	Siren	Distortion Kick *	Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo
		68	Timbales Paila	Room Snare 1	Tabla Fx	Train	Syn. Drop	Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo
	69		Timbales High	Room Snare 2	Tabla2 Tak1D	Jetplane *	Reverse High Q	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa
		70	Cowbell	Power Snare 1	Tabla 2 Tik	Helicopter	Pipe	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas
	71		Hi Bongo	Power Snare 2	Tabla2 Rim 2	Starship *	Ice Block	ShrtWhistle	Short Hi Whistle [EXC2]	Short Hi Whistle	Short Hi Whistle	Short Hi Whistle
C5	72		Low Bongo	Gated Snare	Rek 2 Dom 1B	Gun Shot	Digital Tambourine *	LongWhistle	Long Low Whistle [EXC2]	Long Low Whistle	Long Low Whistle	Long Low Whistle
		73	Mute Hi Conga	Dance Snare 1	Rek 2 Rim 2	Machine Gun	Alias	Vibraslap	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro
	74		Open Hi Conga	Dance Snare 2	Rek Dom 1	Lasergun	Modulated Bell	---	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
		75	Mute Low Conga	Disco Snare	Rek 2 Tak 1	Explosion *	Spark	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves
	76		Conga Slap	Electric Snare2	Rek 2 Tak 2C	Dog	Metalic Percussion	Laughing	High Wood Block	High Wood Block	High Wood Block	High Wood Block
	77		Open Low Conga	House Snare *	Rek 2 Sak 1	Horse-Gallop	Velocity Noise FX	Screaming	Low Wood Block	Low Wood Block	Low Wood Block	Low Wood Block
		78	Conga Slide *	Electric Snare 1	Hager 2	Birds *	Stereo Noise Clap *	Punch	Mute Cuica [EXC4]	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica
	79		Mute Pandiero	Electric Snare 3 *	Rek2Khan Cl2	Rain	Swish	Heart Beat	Open Cuica [EXC4]	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica
		80	Open Pandiero	808 Snare 1	Zir 2	Thunder	Slappy *	Footsteps	Mute Triangle [EXC5]	Mute Triangle	Mute Triangle	Mute Triangle
	81		Open Surdo [EXC2]	808 Snare 2 *	Rek2Khan Op2	Wind	Voice Ou	Footsteps	Open Triangle [EXC5]	Open Triangle	Open Triangle	Open Triangle
		82	Mute Surdo [EXC2]	909 Snare 1	Rek 2 Roll	Seashore	Voice Au	Applause	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker
	83		Tamborim	909 Snare 2 *	Rek 2 Sak 1	Stream *	Hoo	Creaking	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell
C6	84		High Agogo	Brush Tap1	Sagat Mid	Bubble *	Tape Stop1 *	Door	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree
		85	Low Agogo	Brush Tap2	Sagat Hi	Kitty	Tape Stop2 *	Scratch	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets
	86		Shaker	Brush Slap1	Sagat Sak	Bird2	Missile *	Wind Chimes	Mute Surdo [EXC6]	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo
		87	High Whistle [EXC3]	Brush Slap2	Jingle Bell L	Growl	Space Bird	Car-Engine	Open Surdo [EXC6]	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo
	88		Low Whistle [EXC3]	Brush Slap3	ZaghroutaSm3	Applause2 *	Flying Monster	Car-Stop	---	---	---	---
	89		Mute Cuica [EXC4]	Brush Swirl1	ZaghroutaEd3	Telephone1	---	Car-Pass	---	---	---	---
		90	Open Cuica [EXC4]	Brush Swirl2	TablaNurDom3	Telephone2	---	Car-Crash	---	---	---	---
	91		Mute Triangle [EXC5]	Brush Long Swirl	Nakrazhan 1	---	---	Siren	---	---	---	---
		92	Open Triangle [EXC5]	---	TablaNurRim2	---	---	Train	---	---	---	---
	93		Short Guiro [EXC6]	---	Nakrazhan 2	---	---	Jetplane	---	---	---	---
		94	Long Guiro [EXC6]	---	TablaNurTak3	---	---	Helicopter	---	---	---	---
	95		Cabasa Up	---	TR-707 BD	---	---	Starship	---	---	---	---
C7	96		Cabasa Down	---	Hand Clap 1	---	---	Gun Shot	---	---	---	---

		PC: 50 [CC32: 2] Ethnic	PC: 51 [CC32: 2] Kick & Snare	PC: 52 [CC32: 2] E-40 Modified	PC: 57 [CC32: 2] SFX	PC: 58 [CC32: 2] Rhythm FX	PC: 128 [CC32: 2] CM-64/32L	PC: 1 [CC32: 1] Standard	PC: 9 [CC32: 1] Room	PC: 17 [CC32: 1] Power	PC: 25 [CC32: 1] Electronic
(C7)	(96)	(Cabasa Down)	(---)	(---)	(---)	---	(Gun Shot)	(---)	(---)	---	(---)
	97	Claves	---	---	---	---	Machine Gun	---	---	---	---
	98	High Wood Block	---	---	---	---	Lasergun	---	---	---	---
	99	Low Wood Block	---	---	---	---	Explosion	---	---	---	---
	100	---	---	---	---	---	Dog	---	---	---	---
	101	---	---	---	---	---	HorseGallop	---	---	---	---
	102	---	---	---	---	---	Bird	---	---	---	---
	103	---	---	---	---	---	Rain	---	---	---	---
	104	---	---	---	---	---	Thunder	---	---	---	---
	105	---	---	---	---	---	Wind	---	---	---	---
	106	---	---	---	---	---	Seashore	---	---	---	---
	107	---	---	---	---	---	Stream	---	---	---	---
C8	108	---	---	---	---	---	Bubble	---	---	---	---
	109	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	110	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	111	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	112	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	113	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	114	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	115	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	116	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	117	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	118	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	119	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
C9	120	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	121	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	122	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	123	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	124	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	125	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
	126	---	---	---	---	---	---	---	---	--	---
G9	127	---	---		---		---	---	---		---

		PC: 26 [CC32: 1] TR-808	PC: 33 [CC32: 1] Jazz	PC: 41 [CC32: 1] Brush	PC: 49 [CC32: 1] Orchestra	PC: 57 [CC32: 1] SFX	PC: 128 [CC32: 1] CM-64/32L
(C7)	(96)	(---)	(---)	(---)	(---)	(---)	(---)
	97	---	---	---	---	---	Machine Gun
	98	---	---	---	---	---	Lasergun
	99	---	---	---	---	---	Explosion *
	100	---	---	---	---	---	Dog
	101	---	---	---	---	---	Horse-Gallop
	102	---	---	---	---	---	Birds *
	103	---	---	---	---	---	Rain *
	104	---	---	---	---	---	Thunder
	105	---	---	---	---	---	Wind
	106	---	---	---	---	---	SeaShore
	107	---	---	---	---	---	Stream *
C8	108	---	---	---	---	---	Bubble *
	109	---	---	---	---	---	---
	110	---	---	---	---	---	---
	111	---	---	---	---	---	---
	112	---	---	---	---	---	---
	113	---	---	---	---	---	---
	114	---	---	---	---	---	---
	115	---	---	---	---	---	---
	116	---	---	---	---	---	---
	117	---	---	---	---	---	---
	118	---	---	---	---	---	---
	119	---	---	---	---	---	---
C9	120	---	---	---	---	---	---
	121	---	---	---	---	---	---
	122	---	---	---	---	---	---
	123	---	---	---	---	---	---
	124	---	---	---	---	---	---
	125	---	---	---	---	---	---
	126	---	---	---	---	---	---
G9	127	---	---	---	---	---	---

		Tone Map 1	PC: 26 [CC32: 1] TR-808	PC: 33 [CC32: 1] Jazz	PC: 41 [CC32: 1] Brush	PC: 49 [CC32: 1] Orchestra	PC: 57 [CC32: 1] SFX	PC: 128 [CC32: 1] CM-64/32L
C–1	0		---	---	---	---	---	---
		1	---	---	---	---	---	---
	2		---	---	---	---	---	---
		3	---	---	---	---	---	---
	4		---	---	---	---	---	---
	5		---	---	---	---	---	---
		6	---	---	---	---	---	---
	7		---	---	---	---	---	---
		8	---	---	---	---	---	---
	9		---	---	---	---	---	---
		10	---	---	---	---	---	---
	11		---	---	---	---	---	---
C0	12		---	---	---	---	---	---
		13	---	---	---	---	---	---
	14		---	---	---	---	---	---
		15	---	---	---	---	---	---
	16		---	---	---	---	---	---
	17		---	---	---	---	---	---
		18	---	---	---	---	---	---
	19		---	---	---	---	---	---
		20	---	---	---	---	---	---
	21		---	---	---	---	---	---
		22	---	---	---	---	---	---
	23		---	---	---	---	---	---
C1	24		---	---	---	---	---	---
		25	---	---	---	---	---	---
	26		---	---	---	---	---	---
		27	High Q	High Q	High Q	Closed Hi-hat2 [EXC1]	---	---
	28		Slap	Slap	Slap	Pedal Hi-hat [EXC1]	---	---
	29		Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push	Open Hi-hat2 [EXC1]	---	---
		30	Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull	Ride Cymbal1	---	---
	31		Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	---	---
		32	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click	---	---
	33		Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click	Metronome Click	---	---
		34	Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell	Metronome Bell	---	---
	35		Kick Drum2 / Jazz DB2	Kick Drum2 / Jazz DB2	Jazz BD 2	Concert BD2	---	CM Kick Drum
C2	36		808 Bass Drum	Kick Drum1 / Jazz DB1	Jazz BD 1	Concert BD1	---	CM Kick Drum
		37	808 Rim Shot	Side Stick	Side Stick	Side Stick	---	CM Rim Shot
	38		808 Snare Drum	Snare Drum1	Brush Tap	Concert SD	---	CM Snare Drum
		39	Hand Clap	Hand Clap	Brush Slap	Castanets	High Q	CM Hand Clap
	40		Snare Drum2	Snare Drum2	Brush Swirl	Concert SD	Slap	CM Electronic Snare
	41		808 Low Tom2	Low Tom2	Low Tom2	Timpani F	Scratch Push [EXC7]	CM Acoustic Low Tom
		42	808 CHH [EXC1]	Closed Hi-hat1 [EXC1]	Closed Hi-hat1	Timpani F#	Scratch Pull [EXC7]	CM Closed High Hat [EXC1]
	43		808 Low Tom1	Low Tom1	Low Tom1	Timpani G	Sticks	CM Acoustic Low Tom
		44	808 CHH [EXC1]	Pedal Hi-hat [EXC1]	Pedal Hi-hat	Timpani G#	Square Click	CM Open Hi-Hat2
	45		808 Mid Tom2	Mid Tom2	Mid Tom2	Timpani A	Metronome Click	CM Acoustic Middle Tom
		46	808 OHH [EXC1]	Open Hi-hat1 [EXC1]	Open Hi-hat1	Timpani A#	Metronome Bell	CM Open Hi-Hat1 [EXC1]
	47		808 Mid Tom1	Mid Tom1	Mid Tom1	Timpani B	Guitar Fret Noise	CM M. TomAcoustic
C3	48		808 High Tom2	High Tom2	Tom2	Timpani c	Guitar cutting noise/up	CM Acoustic High Tom
		49	808 Cymbal	Crash Cymbal1	Crash Cymbal1	Timpani c#	Guitar cutting	CM Crash Cymbal
	50		808 Hi Tom1	High Tom1	High Tom1	Timpani d	String slap of double	CM Acoustic High Tom
		51	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1	Timpani d#	Fl. Key Click	CM Ride Cymbal
	52		Chinese Cymbal	Chinese Cymbal	Chinese Cymbal	Timpani e	Laughing	---
	53		Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Timpani f	Scream	---
		54	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Punch	CM Tambourine
	55		Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Splash Cymbal	Heart Beat	---
		56	808 Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Footsteps1	CM Cowbell
	57		Crash Cymbal2	Crash Cymbal2	Crash Cymbal2	Concert Cymbal2	Footsteps2	---
		58	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Applause *	---
	59		Ride Cymbal2	Ride Cymbal2	Ride Cymbal2	Concert Cymbal1	Door Creaking	---
C4	60		High Bongo	High Bongo	High Bongo	High Bongo	Door	CM High Bongo
		61	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo	Scratch	CM Low Bongo
	62		808 High Conga	Mute High Conga	Mute High Conga	Mute High Conga	Wind Chimes *	CM Mute High Conga
		63	808 Mid Conga	Open High Conga	Open High Conga	Open High Conga	Car-Engine	CM High Conga
	64		808 Low Conga	Low Conga	Low Conga	Low Conga	Car-Stop	CM Low Conga
	65		High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	Car-Pass	CM High Timbale
		66	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Car-Crash *	CM Low Timbale
	67		High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo	Siren	CM High Agogo
		68	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Train	CM Low Agogo
	69		Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Jetplane *	CM Cabasa
		70	808 Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Helicopter	CM Maracas
	71		Short Hi Whistle	Short Hi Whistle [EXC2]	Short Hi Whistle	Short Hi Whistle	Starship *	CM Short Whistle
C5	72		Long Low Whistle	Long Low Whistle [EXC2]	Long Low Whistle	Long Low Whistle	Gun Shot	CM Long Whistle
		73	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Machine Gun	CM Vibrato Slap
	74		Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Lasergun	---
		75	808 Claves	Claves	Claves	Claves	Explosion *	CM Claves
	76		High Wood Block	High Wood Block	High Wood Block	High Wood Block	Dog	Laughing
	77		Low Wood Block	Low Wood Block	Low Wood Block	Low Wood Block	Horse-Gallop	Scream
		78	Mute Cuica	Mute Cuica [EXC4]	Mute Cuica	Mute Cuica	Birds *	Punch
	79		Open Cuica	Open Cuica [EXC4]	Open Cuica	Open Cuica	Rain *	Heart Beat
		80	Mute Triangle	Mute Triangle [EXC5]	Mute Triangle	Mute Triangle	Thunder	Footsteps1
	81		Open Triangle	Open Triangle [EXC5]	Open Triangle	Open Triangle	Wind	Footsteps2
		82	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Seashore	Applause *
	83		Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Stream *	Creaking
C6	84		Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bubble *	Door
		85	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	---	Scratch
	86		Mute Surdo	Mute Surdo [EXC6]	Mute Surdo	Mute Surdo	---	Wind Chimes *
		87	Open Surdo	Open Surdo [EXC6]	Open Surdo	Open Surdo	---	Car-Engine
	88		---	---	---	Applause	---	Car-Stop
	89		---	---	---	---	---	Car-Pass
		90	---	---	---	---	---	Car-Crash *
	91		---	---	---	---	---	Siren
		92	---	---	---	---	---	Train
	93		---	---	---	---	---	Jetplane *
		94	---	---	---	---	---	Helicopter
	95		---	---	---	---	---	Starship *
C7	96		---	---	---	---	---	Gun Shot

18.3 Estilos musicales internos

ROCK			
A11	LightRk1	4/4	♩= 86
A12	LightRk2	4/4	♩= 100
A13	LightRk3	4/4	♩= 105
A14	PowerRk1	4/4	♩= 120
A15	PowerRk2	4/4	♩= 130
A16	PowerRk3	4/4	♩= 136
A17	Rock	4/4	♩= 172
A18	ShRock	4/4	♩= 135

DANCE			
A21	House 1	4/4	♩= 134
A22	House 2	4/4	♩= 136
A23	Dance 1	4/4	♩= 135
A24	Dance 2	4/4	♩= 130
A25	Techno 1	4/4	♩= 140
A26	Techno 2	4/4	♩= 140
A27	HipHop 1	4/4	♩= 90
A28	HipHop 2	4/4	♩= 110

CONTEMPORARY			
A31	FunkyPop	4/4	♩= 108
A32	Funky	4/4	♩= 103
A33	70s80s 1	4/4	♩= 114
A34	70s80s 2	4/4	♩= 122
A35	ElectHop	4/4	♩= 94
A36	WaveJazz	4/4	♩= 95
A37	Contemp1	4/4	♩= 93
A38	Contemp2	4/4	♩= 123

8 BEAT			
A41	Pop 1A	4/4	♩= 60
A42	Pop 2A	4/4	♩= 64
A43	Pop 3A	4/4	♩= 72
A44	Pop 4A	4/4	♩= 83
A45	Pop 5A	4/4	♩= 85
A46	Pop 6A	4/4	♩= 86
A47	Pop 7A	4/4	♩= 80
A48	Pop 8A	4/4	♩= 88

16 BEAT			
A51	Pop 1B	4/4	♩= 70
A52	Pop 2B	4/4	♩= 75
A53	Pop 3B	4/4	♩= 80
A54	Pop 4B	4/4	♩= 80
A55	Pop 5B	4/4	♩= 85
A56	Pop 6B	4/4	♩= 93
A57	Pop 7B	4/4	♩= 93
A58	Pop 8B	4/4	♩= 98

50's & 60's			
A61	Sl Rock1	6/8	♩= 84
A62	Sl Rock2	6/8	♩= 96
A63	Sl Rock3	6/8	♩= 90
A64	Sl Rock4	4/4	♩= 80
A65	PopRock	4/4	♩= 140
A66	Surf	4/4	♩= 153
A67	Charlest	4/4	♩= 193
A68	Dixie	4/4	♩= 140

ROCK'N			
A71	Boogie 1	4/4	♩= 150
A72	Boogie 2	4/4	♩= 186
A73	Rock'N1	4/4	♩= 122
A74	Rock'N2	4/4	♩= 176
A75	Rock'N3	4/4	♩= 168
A76	Rock'N4	4/4	♩= 181
A77	Twist 1	4/4	♩= 160
A78	Twist 2	4/4	♩= 158

STANDARDS			
A81	Sh Bald1	4/4	♩= 88
A82	Sh Bald2	4/4	♩= 107
A83	Sh Bald3	4/4	♩= 120
A84	Blues	4/4	♩= 60
A85	FstBlues	4/4	♩= 126
A86	R&B	4/4	♩= 106
A87	Big Band	4/4	♩= 140
A88	Shuffle	4/4	♩= 143

SWING			
B11	SlSwing1	4/4	♩= 55
B12	SlSwing2	4/4	♩= 85
B13	MedSwng1	4/4	♩= 100
B14	MedSwng2	4/4	♩= 110
B15	ScatSwng	4/4	♩= 125
B16	CoolSwng	4/4	♩= 135
B17	Swing	4/4	♩= 180
B18	FstSwing	4/4	♩= 220

LATIN 1			
B21	Bossa 1	4/4	♩= 106
B22	Bossa 2	4/4	♩= 125
B23	Bossa 3	4/4	♩= 150
B24	Bossa 4	4/4	♩= 173
B25	JzLatin1	4/4	♩= 102
B26	JzLatin2	4/4	♩= 140
B27	Samba 1	4/4	♩= 105
B28	Samba 2	4/4	♩= 130

LATIN 2			
B31	Mambo 1	4/4	♩= 89
B32	Mambo 2	4/4	♩= 92
B33	Mereng 1	4/4	♩= 106
B34	Mereng 2	4/4	♩= 155
B35	Bomba	4/4	♩= 90
B36	Salsa	4/4	♩= 98
B37	ChaCha 1	4/4	♩= 120
B38	ChaCha 2	4/4	♩= 168

VARIETY 1			
B41	Gipsy 1	2/4	♩= 93
B42	Gipsy 2	2/4	♩= 120
B43	Son 1	4/4	♩= 125
B44	Son 2	4/4	♩= 152
B45	Plena	4/4	♩= 110
B46	LtDance	4/4	♩= 130
B47	LimboRck	4/4	♩= 86
B48	Calypso	4/4	♩= 165

VARIETY 2			
B51	Reggae	4/4	♩= 96
B52	Island	4/4	♩= 105
B53	Rhumba	4/4	♩= 97
B54	Mariachi	3/4	♩= 112
B55	Beguine	4/4	♩= 105
B56	ArgTango	4/4	♩= 120
B57	Cumbia	4/4	♩= 98
B58	Foxtrot	4/4	♩= 185

VARIETY 3			
B61	SlWaltz1	3/4	♩= 85
B62	SlWaltz2	3/4	♩= 90
B63	JzWaltz1	3/4	♩= 106
B64	JzWaltz2	3/4	♩= 120
B65	W'Waltz	6/4	♩= 185
B66	March 1	4/4	♩= 120
B67	March 2	4/4	♩= 120
B68	Polka	4/4	♩= 128

ACOUSTIC 1			
B71	P Slow	4/4	♩= 64
B72	G Slow	4/4	♩= 65
B73	P Pop	4/4	♩= 70
B74	G FstPop	4/4	♩= 90
B75	P Ballad	4/4	♩= 55
B76	G Ballad	4/4	♩= 130
B77	P Night	4/4	♩= 60
B78	P Jazz	4/4	♩= 150

ACOUSTIC 2			
B81	P Latin	4/4	♩= 100
B82	G Bossa	4/4	♩= 100
B83	G Samba	4/4	♩= 100
B84	P Rock'N	4/4	♩= 150
B85	P Shuffl	4/4	♩= 150
B86	P Ragtim	4/4	♩= 170
B87	P Waltz	3/4	♩= 90
B88	G Waltz	3/4	♩= 110

ZIP 1 (Disk Link)			
C11	Party_1	4/4	♩= 128
C12	Party_2	4/4	♩= 110
C13	Prtyjive	4/4	♩= 90
C14	VSchlagr	4/4	♩= 92
C15	Prtyplka	4/4	♩= 136
C16	PartyWlz	3/4	♩= 180
C17	Gt'oldie	4/4	♩= 97
C18	Old'rock	4/4	♩= 120

ZIP 2 (Disk Link)			
C21	D'rock	4/4	♩= 125
C22	Latparty	4/4	♩= 128
C23	Foxdance	4/4	♩= 136
C24	Olddisco	4/4	♩= 100
C25	Dcountr1	4/4	♩= 120
C26	Dcountr2	4/4	♩= 108
C27	Lgrfeuer	4/4	♩= 120
C28	Obrkrai2	4/4	♩= 128

ZIP 3 (Disk Link)			
C31	Mazurka1	3/4	♩= 162
C32	Mazurka2	3/4	♩= 154
C33	Polka1	4/4	♩= 125
C34	Polka2	4/4	♩= 128
C35	^Quadrgl	4/4	♩= 135
C36	Valzer1	3/4	♩= 175
C37	Valzer1	3/4	♩= 170
C38	Beguine1	4/4	♩= 120

ZIP 4 (Disk Link)			
C41	Tango1	4/4	♩= 118
C42	Tango2	4/4	♩= 120
C43	PsoDoble	4/4	♩= 126
C44	^Tarantl	4/4	♩= 135
C45	Tarantel	4/4	♩= 134
C46	#Saltarl	4/4	♩= 170
C47	Surf1	4/4	♩= 167
C48	HullyGul	4/4	♩= 125

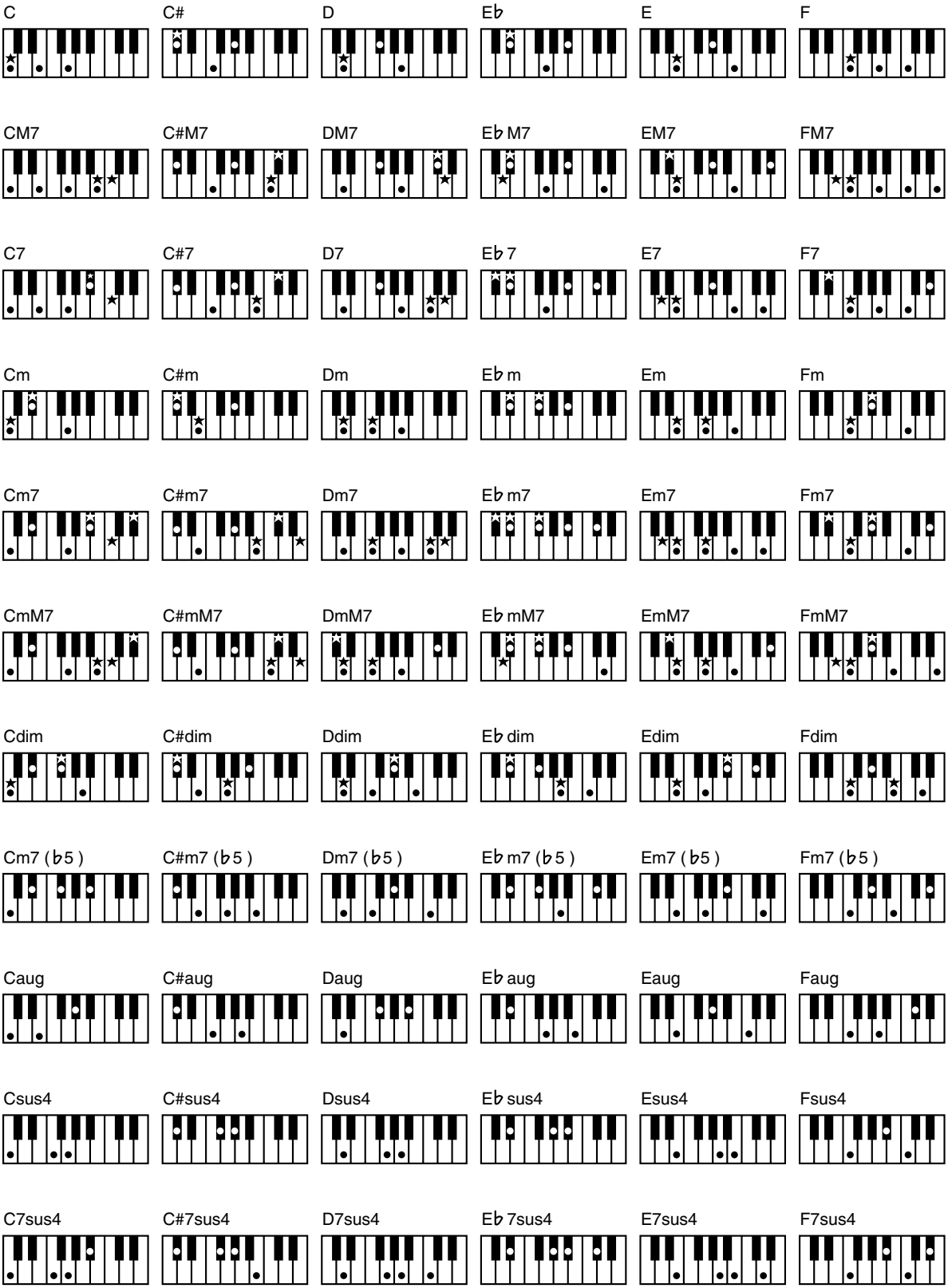
ZIP 5 (Disk Link)			
C51	&HardRck	4/4	♩= 90
C52	&HardEdg	4/4	♩= 97
C53	&BritRck	4/4	♩= 120
C54	&Rock1	4/4	♩= 128
C55	&Rock2	4/4	♩= 140
C56	&ShRock1	4/4	♩= 100
C57	&ShRock2	4/4	♩= 113
C58	&ShRock3	4/4	♩= 127

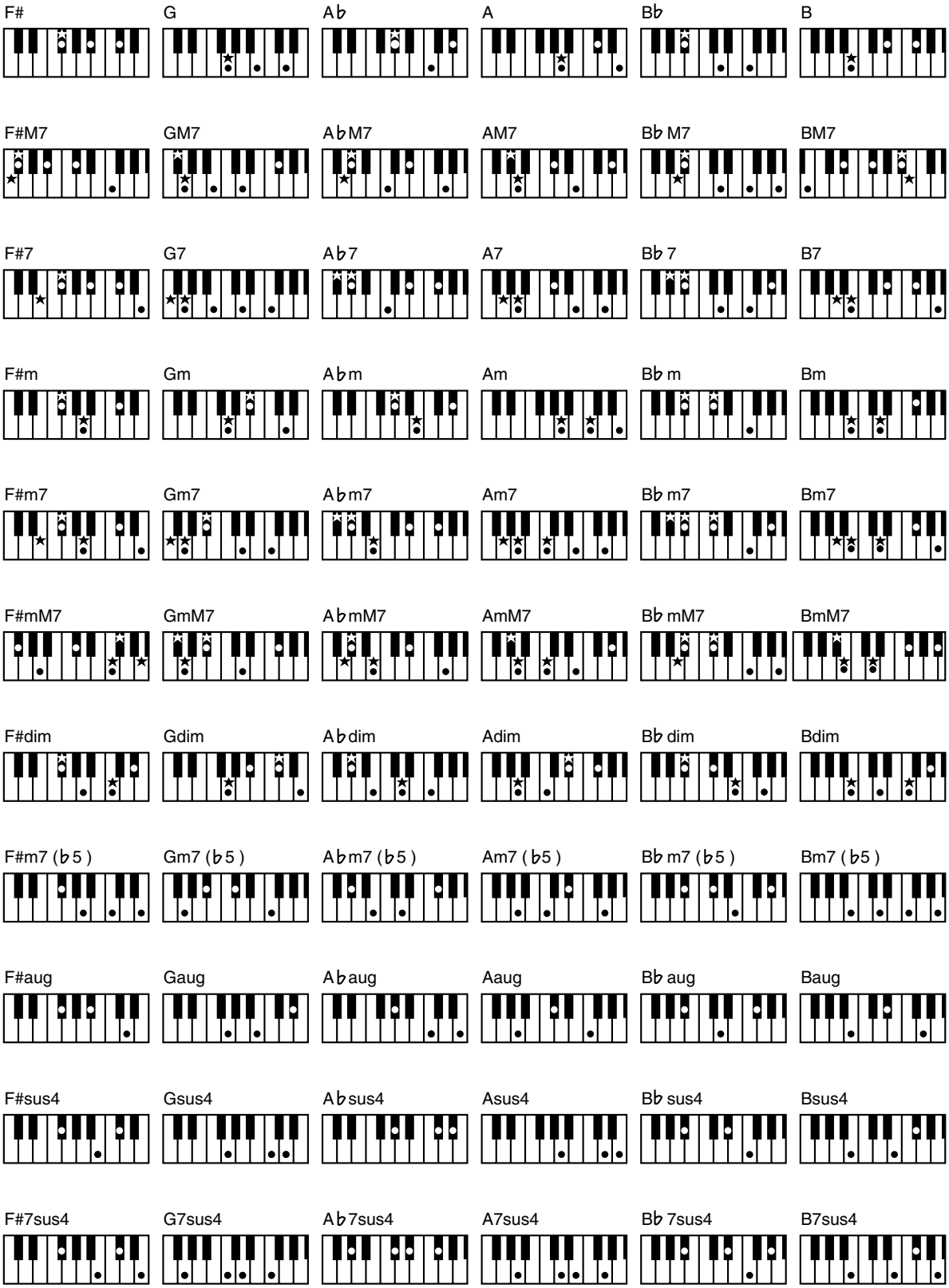
ZIP 6 (Disk Link)			
C61	&8B Pop1	4/4	♩= 60
C62	&8B Pop2	4/4	♩= 70
C63	&8B Pop3	4/4	♩= 75
C64	&8B Pop4	4/4	♩= 84
C65	&8B Pop5	4/4	♩= 85
C66	&8B Pop6	4/4	♩= 92
C67	&8B Pop7	4/4	♩= 96
C68	&8BPop8S	4/4	♩= 75

ZIP 7 (Disk Link)			
C71	&16BPop1	4/4	♩= 65
C72	&BldRock	4/4	♩= 75
C73	&16BPop2	4/4	♩= 85
C74	&16BPop3	4/4	♩= 100
C75	&16BPop4	4/4	♩= 100
C76	&16BPop5	4/4	♩= 120
C77	&BldRckS	4/4	♩= 78
C78	&16BPopS	4/4	♩= 100

ZIP 8 (Disk Link)			
C81	&SlSwng1	4/4	♩= 56
C82	&SlSwng2	4/4	♩= 60
C83	&SlSwng3	4/4	♩= 100
C84	&MedSwng	4/4	♩= 110
C85	&Swng1	4/4	♩= 130
C86	&Swng2	4/4	♩= 150
C87	&CoolJaz	4/4	♩= 160
C88	&SwCombo	4/4	♩= 184

18.4 Acordes simplificados




F#
G
A♭
A
B♭
B
F#M7
GM7
A♭M7
AM7
B♭ M7
BM7
F#7
G7
A♭7
A7
B♭ 7
B7
F#m
Gm
A♭m
Am
B♭ m
Bm
F#m7
Gm7
A♭m7
Am7
B♭ m7
Bm7
F#mM7
GmM7
A♭mM7
AmM7
B♭ mM7
BmM7
F#dim
Gdim
A♭dim
Adim
B♭ dim
Bdim
F#m7 (♭5)
Gm7 (♭5)
A♭m7 (♭5)
Am7 (♭5)
B♭ m7 (♭5)
Bm7 (♭5)
F#aug
Gaug
A♭aug
Aaug
B♭ aug
Baug
F#sus4
Gsus4
A♭sus4
Asus4
B♭ sus4
Bsus4
F#7sus4
G7sus4
A♭7sus4
A7sus4
B♭ 7sus4
B7sus4

18.5 Diagrama de Implementación MIDI

[V-Arranger Keyboard] Fecha: Enero 2001
Modelo: VA-76 Versión: 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic	Default	1~16	1~16	32 Parts 1 VariPhrasePart *3 1 Audio In Part *3 4 Logical Parts
Channel	Changed	1~16, Off	1~16, Off	
Mode	Default	Mode 3	Mode 3	
	Message	Mode 3, 4 (M=1)	Mode 3, 4 (M=1)	*2
	Altered	*****		
Note		0~127 *1	0~127 *1	
Number	True Voice	*****	0~127	
Velocity	Note ON	O *1	O *1	
	Note OFF	X	X	
After	Key's	O	O *1	
Touch	Ch's	O	O *1	
Pitch Bend		O *1	O *1	
Control Change	0,32	O *1	O *1	Bank Select
	1	O *1	O *1	Modulation
	5	O	O *1	Portamento Time
	6, 38	O	O *1	Data Entry
	7	O *1	O *1	Volume
	10	O *1	O *1	Panpot
	11	O *1	O *1	Expression
	16	O *1	O *1	M-FX Value 1 (VariPhr. Pitch)
	17	O *1	O *1	M-FX Value 2 (VariPhr. Time)
	18	O *1	O *1	VariPhrase Formant
	19	O *1	O *1	General-purpose contr.
	64	O *1	O *1	Hold 1
	65	O	O *1	Portamento
	66	O *1	O *1	Sostenuto
	67	O *1	O *1	Soft
	69	O *1	O *1	Hold 2
	84	O	O *1	Portamento Control
	91	O *1	O (Reverb) *1	Effect 1 Depth
	93	O *1	O (Chorus) *1	Effect 3 Depth
	94	O *1	O (Delay) *1	Effect 4 Depth
	98, 99	O *1	O *1	NRPN LSB, MSB
	100, 101	O *1	O *1	RPN LSB, MSB
Program		O *1	O *1	
Change	True #	*****	0~127	Program Number 1~128
System Exclusive		O *1	O *1	
System Common	Song Position Pointer	X *1	X *1	
	Song Sel	X	X	
	Tune	X	X	
System	Clock	O *1	O *1	
Real Time	Commands	O *1	O *1	
Aux Messages	All Sounds Off	X	O (120, 126, 127)	
	Reset All Controllers	X	O (121)	
	Local On/Off	O *1	O	
	All Notes Off	X	O (123-125)	
	Active Sense	O	O	
	Reset	X	X	
Notes		*1 O X is selectable *2 Recognized as M=1 even if M ≠1		

Mode 1: OMNI ON, POLY
Mode 2: OMNI ON, MONO
Mode 3: OMNI OFF, POLY
Mode 4: OMNI OFF, MONO

O: SíF
X: No

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

Información

Si necesita servicios de reparación, contacte con su Centro de Servicio Roland más cercano o con el distribuidor autorizado Roland de su país.

AFRICA

EGYPT
Al Fanny Trading Office
P.O. Box 2904,
El Horrieh Heliopolos, Cairo,
EGYPT
TEL: (02) 4185531

REUNION
Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules Hermann,
Chaudron - BP79 97 491
Ste Clotilde Cedex,
REUNION ISLAND
TEL: 28 29 16

SOUTH AFRICA
That Other Music Shop (PTY) Ltd.
11 Melle St., Braamfontein,
Johannesbourg
Republic of SOUTH AFRICA

P.O.Box 32918, Braamfontein 2017
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre Claremont 7700
Republic of SOUTH AFRICA

P.O. Box 23032
Claremont, Cape Town
SOUTH AFRICA, 7735
TEL: (021) 674 4030

ASIA

CHINA
Beijing Xinghai Musical Instruments Co., Ltd.
6 Huangmuchang Chao Yang District, Beijing, CHINA
TEL: (010) 6774 7491

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd. Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

INDIA
Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra Mahalaxmi Flats Compound Off. Dr. Edwin Moses Road, Mumbai-400011,
INDIA
TEL: (022) 498 3079

INDONESIA
PT Citra IntiRama
J1. Cideng Timur No. 15J-150
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

KOREA
Cosmos Corporation
1461-9, Seocho-Dong,
Seocho Ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 3486-8855

MALAYSIA
Bentley Music SDN BHD
140 & 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur,MALAYSIA
TEL: (03) 2443333

PHILIPPINES
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPORE
Swee Lee Company
150 Sims Drive,
SINGAPORE 387381
TEL: 748-1669

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD
Blk 3014, Bedok Industrial Park E,
#02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: 243 9555

TAIWAN
ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan N.Road Sec.2, Taipei, TAIWAN, R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAILAND
Theera Music Co. , Ltd.
330 Verng NakornKasem, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNAM
Saigon Music
138 Tran Quang Khai St.,
District 1
Ho Chi Minh City
VIETNAM
TEL: (08) 844-4068

AUSTRALIA/ NEW ZEALAND

AUSTRALIA
Roland Corporation Australia Pty., Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 9982 8266

NEW ZEALAND
Roland Corporation (NZ) Ltd.
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,
Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

CENTRAL/LATIN AMERICA

ARGENTINA
Instrumentos Musicales S.A.
Florida 656 2nd Floor
Office Number 206A
Buenos Aires
ARGENTINA, CP1005
TEL: (54-11) 4- 393-6057

BRAZIL
Roland Brasil Ltda.
R. Coronel Octaviano da Silveira 203 05522-010
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (011) 3743 9377

COSTA RICA
JUAN Bansbach Instrumentos Musicales
Ave.1. Calle 11, Apartado 10237,
San Jose, COSTA RICA
TEL: (506)258-0211

CHILE
Comercial Fancy S.A.
Avenida Rancagua #0330
Providencia Santiago, CHILE
TEL: 56-2-373-9100

EL SALVADOR
OMNI MUSIC
75 Avenida Notre YY Alameda,
Juan Pablo 2, No. 4010
San Salvador, EL SALVADOR
TEL: (503) 262-0788

MEXICO
Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar de los Padres 01780 Mexico D.F.
MEXICO
TEL: (525) 668 04 80

La Casa Wagner de Guadalajara s.a. de c.v.
Av. Corona No. 202 S.J.
Guadalajara, Jalisco Mexico
C.P.44100 MEXICO
TEL: (3) 613 1414

PANAMA
SUPRO MUNDIAL, S.A.
Boulevard Andrews, Albrook,
Panama City,
REP. DE PANAMA
TEL: (507) 315-0101

PARAGUAY
Distribuidora De Instrumentos Musicales
J.E. Olear y ESQ. Manduvira
Edeficio, El Dorado Planta Baja
Asuncion PARAGUAY
TEL: 595-21-492147

PERU
VIDEO Broadcast S.A.
Portinari 199 (ESQ. HALS),
San Borja, Lima 41,
REP. OF PERU
TEL: 51-14-758226

URUGUAY
Todo Musica S.A.
Cuareim 1844, Montevideo,
URUGUAY, CP11200
TEL: 5982-924-2335

VENEZUELA
Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (02) 285 9218

EUROPE

AUSTRIA
Roland Austria GES.M.B.H.
Siemensstrasse 4, P.O. Box 74,
A-6063 RUM, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIUM/HOLLAND/ LUXEMBOURG
Roland Benelux N. V.
Houtstraat 3, B-2260, Oevel (Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

DENMARK
Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postbox 880,
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: (039)16 6200

FRANCE
Roland France SA
4, Rue Paul Henri SPAAK,
Parc de l'Esplanade, F 77 462 St. Thibault, Lagny Cedex FRANCE
TEL: 01 600 73 500

FINLAND
Roland Scandinavia As, Filial Finland
Lauttasaarentie 54 B
Fin-00201 Helsinki, FINLAND
TEL: (9) 682 4020

GERMANY
Roland Elektronische Musikinstrumente HmbH.
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt, GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE
STOLLAS S.A. Music Sound Light
155, New National Road
26422 Patras, GREECE
TEL: 061-435400

HUNGARY
Intermusica Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELAND
Roland Ireland
Audio House, Belmont Court,
Donnybrook, Dublin 4.
Republic of IRELAND
TEL: (01) 2603501

ITALY
Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie 8,
20020 Arese, Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORWAY
Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 273 0074

POLAND
P. P. H. Brzostowicz
UL. Gibraltarska 4.
PL-03664 Warszawa POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL
Tecnologias Musica e Audio, Roland Portugal, S.A.
RUA DE SANTA CARARINA 131/133, 4000-450 PORTO
PORTUGAL
TEL: (022) 208 4456

ROMANIA
FBS LINES
Plata Libertatii 1.
RO-4200 Cheorgheni
TEL: (066) 164-609

RUSSIA
Slami Music Company
Sadojava-Triumfalnaja st., 16
103006 Moscow, RUSSIA
TEL: 095 209 2193

SPAIN
Roland Electronics de España, S. A.
Calle Bolivia 239, 08020
Barcelona, SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SWEDEN
Roland Scandinavia A/S SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

SWITZERLAND
Roland (Switzerland) AG Musitronic AG
Gerberstrasse 5, Postfach,
CH-4410 Liestal, SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

UKRAINE
TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM
Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea Enterprise Park, SWANSEA
SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 700139

MIDDLE EAST

BAHRAIN
Moon Stores
Bab Al Bahrain Road,
P.O. Box 20077
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

CYPRUS
Radex Sound Equipment Ltd.
17 Diagorou St., P.O. Box 2046,
Nicosia CYPRUS
TEL: (02) 453 426

ISRAEL
Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd.
8 Retzif Ha'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDAN
AMMAN Trading Agency
Prince Mohammed St. P.O. Box 825 Amman 11118 JORDAN
TEL: (06) 4641200

KUWAIT
Easa Husain Al-Yousifi
Abdullah Salem Street,
Safat KUWAIT
TEL: 5719499

LEBANON
A. Chahine & Fils
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeidan St.
Chahine Building, Achrafieh
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

QATAR
Al Emadi Co. (Badie Studio & Stores)
P.O. Box 62,
DOHA QATAR
TEL: 4423-554

SAUDI ARABIA
aDawliah Universal Electronics APL
Corniche Road, Aldossary Bldg., 1st Floor
SAUDI ARABIA

P.O.Box 2154, Alkhobar 31952
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SYRIA
Technical Light & Sound Center
Khaled Ibn Al Walid St.
P.O. Box 13520
Damascus - SYRIA
TEL: (011) 2235 384

TURKEY
Barkat muzik aletleri ithalat ve ihracat Ltd Sti
Siraselviler cad.Guney is hani 84-86/6, Taksim. Istanbul. TURKEY
TEL: (0212) 2499324

U.A.E.
Zak Electronics & Musical Instruments Co. L.L.C.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg., No. 14, Grand Floor DUBAI
U.A.E.
TEL: (04) 3360715

NORTH AMERICA

CANADA
Roland Canada Music Ltd. (Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond B. C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (0604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd. (Toronto Office)
Unit 2, 109 Woodbine Downs Blvd, Etobicoke, ON
M9W 6Y1 CANADA
TEL: (0416) 213 9707

U. S. A.
Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700

Febrero del 2001 (Roland)